5. Yaş Hediyemiz: Tales Of Monkey Island



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2012/11 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 61 I ISSN: 1307-8933

GTA V POSTERİNİZ BİZDEN! DISHONORED

Desmond Bizi Amerika'ya Götür!

Assassin's Creed III



WOW: MISTS OF PANDARIA ★ DISHONORED ★ HITMAN ABSOLUTION
XCOM ENEMY UNKNOWN ★ FORZA HORIZON
WORMS REVOLUTION ★ LITTLEBIGPLANET VITA





Editörün Günlüğü

OKUR, YAZAR, OYUNGEZER

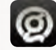
"Peki ya batarsa?"
Bundan beş yıl kadar önce bir akşam, Oyungezer'in ilk sayısının matbaaya ulaştığını duyurduğumuzda, forumdaki onlarca tebrik mesajının arasında "peki ya batarsa" sorusu kaygıyla parlayıvermişti. Aslında o akşam o forumda buluşan herkesin aklındaki soruydu bu. Herkesin paylaştığı ama kimsenin dile getirmek istemediği bir tedirginlik... Ve elbet biri soracaktı.

Bu soru peşimizi hiç bırakmadı. Aylık satışlar, kağıda ve dağıtım ücretlerine gelen zamlar, vergi dönemi sıkışıklıkları, ofis kirası ve milyonlarca başka şey her zaman işimizin bir parçasıydı ve hep de öyle olacak. Ama o ilk ayı atlattıktan sonra derginin batma ihtimali, eskisi gibi korkutucu olmaktan çıktı. Çünkü fark ettik ki bizim asıl kâbusumuz, yaptığımız derginin içimize sinmeme ihtimaliydi. Aydan aya bayiye çıkması dışında bir özelliği olmayan ve hazırlarken, okurken keyiflenmediğimiz, hikâyesi olmayan, okuruyla bağ kuramayan bir dergi yapmaktı asıl korkutucu olan. Aradan beş kocaman yıl geçti. Dergi onlarca badire atlattı, yüzlerce oyun, binlerce hikâye birikti bu sayfalarda. Ama "Peki ya batarsa" sorusuna o akşam verdiğimiz cevap hiç değişmedi. "Batarsa, arkasından bakıp 'iyi ki denemişiz' deriz."

İyi ki varsın Oyungezer, iyi ki yazılmışsın, okunmuşsun beş yıldır. Doğum ayın kutlu olsun.

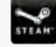
Serpil Ulutürk

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

BİRLİKTE PARTİLEYELİM Mİ?
Sevgili Okur,
Her yıl doğum gününü ofiste mütevazi bir karaoke partisiyle kutlayan Oyungezer, bu yıl biraz daha büyük düşünmeye karar verdi ve 5. yaş günü için The Game'de bir etkinlik planladı. Henüz neye benzeyeceği hakkında bizim de çok fikrimiz yok ama kesin olan iki şey var:
1. Siz de davetlisiniz
2. Eğlenceli olacak

Detaylar belli oldukça Oyungezer Online, Facebook ve Twitter üzerinden paylaşacağız ve tabii ki son durumu gelecek ay dergiden duyuracağız. Merak etmeyin, bu gümbürtüyü kaçırmanız pek muhtemel değil.



360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

LOG-IN

ORGANİZE SANAYİ

93 DARK EVONEOPAD
Hem uygun fiyatlı hem de iyi bir tablet arıyorum diyenler burayı okusun.

96 MSI WIND TOP AE2050
Hepiciği bir arada, tombik, şirin bir bilgisayar bu MSI Wind Top.

97 AMD TRINITY
Trinity APU'su sayesinde ekran kartlarına veda edecek miyiz?

104 INTEL HASWELL PLATFORMU
Haswell nedir? Neler getirir? En önemlisi, biz oyunculara faydası ne olacaktır? Hakan yazdı.

108 TAMİR ATÖLYESİ
Mert aldı eline İngiliz anahtarını... Sonrasını bu sayfalarda okuyabilirsiniz.



EKRAN DIŞI



114 GİDİLESİ FİLMLER LİSTESİ
Yaz sezonu bitti, filmler duruldu. Atlamalı, zıplamalı, patlamalı gişe filmlerine veda ederken, yenilere de bir bakalım dedik.

115 CLOUD ATLAS
Yaptığımız deneye göre Cloud Atlas'ın önce kitabını okuyanlar filmini pek beğenmiyor, okumayanlarsa filmi anlamıyor.

126 ANİME SAYFALARI
Gerçek hayatta sporla pek fazla ilgilenmeseniz bile Kuroko's Basketball'a bir şans verebilirsiniz.

138 POSTA İDARESİ
İdareci 5. yıl özel baskısı yaptı, her taraf Gezenti doldu.

bakmadan geçmeyin



18 KİM KORKAR HAİN OYUNDAN!
Bazı oyunlar vardır ki, korkutmaya çalışırken korkunç derecede komik olurlar.



100 EN İYİ OYUNCU CEP TELEFONLARI
300 milyon kontağı hafızasında tutmasa da olur, bir Plants Vs. Zombies oynatsın ama.



148 BALDUR'S GATE ÖNCESİ UNUTULMUŞ DİYARLAR TARİHÇESİ
Bu dosyadan sonra Forgotten Realms'ın adı "Hah, Şimdi Hatırladım" olarak değiştirildi.

DOSYA

YENİ SEZON DİZİLERİ **130**
Bir zamanlar öyle güzel diziler vardı ki Fringe'e burun kıvırırdık... Mumla arıyoruz o günleri.



DOSYA

dergi ekibi
Oyungezer'de an itibarıyla 26 erkek ve 6 kadın çalışıyor.



posta idaresi
İlk mektup: Utku Çakır, 2 Kasım 2007



Mektup Sayısı **1951** | Gezenti Sayısı **226**

BEŞ YILIN BİLANÇOSU **32**
Bu yıl derginin doğum gününü kutlarken kek yapmak yerine beş yılda yaptığımız keklerin sayısını bulalım dedik. Demez olaydık, infografikler kâbusumuz oldu.

alizine wonderland **82**
Önümüzdeki ay askere gidecek olan Ali, yerine bakacak geçici yazar arayışına devam ediyor. Bu ayın adayı: Üçlü sehpa.

PIXEL

143 UNUTULMAZ SERİLER
Bizim ismini bile çıkarmakta zorlandığımız eski oyunları Emre dün oynamış gibi en ince detayına kadar yazmıyor mu, deli oluyoruz...

144 ÇAYLAKLARA SAYGI
Bu ayın çaylağı,pembe pançolu Cormano Wild.

152 SON JETON: VAGRANT STORY
Bugün bile 30 saatten önce bırakamayacağınız kadar iyi bir hikâye var burada.

oyun indeksi



OGZ_DVD

MAYMUNLU DVD

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Bad Piggies (demo)
2- Gorogoa (demo)
3- XCOM: Enemy Unknown (video)
4- Portal 2 – Designed for Danger (mod)
5- Unsung Heroes (müzik albümü)

Tales of Monkey Island

BEŞ BAŞLI MAYMUN







Azılı korsan Guybrush Threepwood'a, Dominic Armato'nun harika sesine, Elaine'e, ve belki biraz da LeChuck'a hasret kalan bizler Tales of Monkey Island ilk duyurulduğunda hem sevinmiş hem de kaygılanmıştık. Lakin oyunun ilk bölümü elimize geçer geçmez o kaygılar yerini kahkahalara bıraktı ve ToMI bir macera oyununu Ağustos 2009'da ilk kez kapağımıza taşımamıza vesile oldu.

Bu macera, Telltale Games'in diğer bazı oyunlarında olduğu gibi bölümlere ayrılıyor:

- Launch of the Screaming Narwhal
- The Siege of Spinner Cay
- Lair of the Leviathan
- The Trial and Execution of Guybrush Threepwood
- Rise of the Pirate God

Zorunlu tutulmasa da bu bölümleri sırayla oynarsanız iyi olur. Kurulum için yapmanız gereken özel bir şey yok; yükleyip çalıştırmanız yeterli. Ama oyunu başlattıktan sonra ayarlarına girip ekran çözünürlüğünü yükseltmenizi öneririz. Olur da tekrar okumak isterseniz serinin incelemesi 28. sayımızdaydı, aklınızda bulunsun. Biz burada tek cümlede özetleyelim: Bir klasik olmasa da, klasik Monkey Island oyunlarıyla aynı ruhu yakalamayı başarıyor ToMI.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

Euro Truck Simulator 2

GAZ VERİYORUZ

Bu oyunu size biz anlatmayalım, Oyungezer forumlarındaki üyelerimiz anlatsın:

"Aldık Scania tırımızı, düştük Avrupa'nın yollarına. Elde sigara, kulakta Müslüm reyiz. Dorsede sunta ile gidiyoruz Düsseldorf'a." **(dodger)**

"bu oyun bir yaşam biçimi" **(Alpharius)**

"neden bilmiyorum ama uzun zamandır en çok eğlendiğim oyun oldu oynarken." **(Swoosh)**

"Aklınız varsa şirket kurmazsınız. Reklamların gazına gelip bankadan 400K kredi çektim, köpekler gibi pişmanım. Vergiye, masrafa, işçinin maaşına, SSK'sına yetişemiyorum. Bi de çarpmışlar zaten canım çekiciyi. Daha bugün ödemem gereken 6K civarı taksit var. Çok darboğaza girdim, stres yaptım lan asdhashda" **(Begbie)**

"Polonya'nın ve Birleşik Krallık'ın yollarını hiç sevemediğim, canım alamanya nın yolları çok güzel, resmen gurbetçi oldum, isteyene bir tır dolusu alaman çikolatası getirebilirim" **(gduman94)**

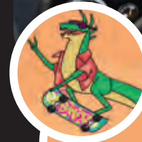


"ingiltere'de yediğim cezanın haddi hesabı yok abi, ters şeritte girmekten battım yeminle." **(Chelios)**

"Olum geçen uyumadan önce bi 5 dakika bakayım dedim oyuna, böyle hafif gözlerimi yummuşum uyku haliyle, italyadan, almanya'ya giderken tam da. Gözümü bi açtım, almam gereken virajın haddini aşmışım işte. Mouse ile direksiyonu kontrol ediyorum, telaş ettiğim için bir sağa bir sola (filmlerdeki gibi aynı) kırınca kontrolümü kaybettim ve bariyerlere şottokslama girdim.
Ekran bana bi baktı öyle 5 dakika, ben de ona baktım. O kadar yarış oyunu oynadım, sim oynadım falan, ilk defa heyecan yaptım iyi mi. :D" **(Lord RedBeard)**

"Oyungezer şimdi buna da elli melli puan verir ofisi basarım." **(İ. Evren)**





İpucu

Kahkahalarla gülmek için Super Time Force videosunun 36. saniyesinden itibaren hızla akıp giden yazıları videoyu duraklatıp okuyun:

"Super Time Force is based upon the Mattellica toy line & mind-control program of the U.S military. Any resemblance to persons living or dead is meant to blow your mind and make you question your reality, dude. Parents are your enemy. School sux. Join the military and shoot people we tell you are bad. Any questions? Good."

360drc

360drc / ön İnceleme



Hayatınızı emmek için
çıktım yola!
sf 20 >>



YILLAR SONRA

Geçen ay ülkemizin popüler oyunlarından birinin GM'leriyle, bizim Free2Play editörleri arasında bir maç yaptık. Hatta bizimkilere dedim ki "kendimi 55 yaşında, unvan maçına çıkan eskimiş boksör gibi hissediyorum!". Geçmiş zamanda internet cafelerde az sabahlamadık CS'nin başında ama aradan neredeyse 10 sene geçmiş kora kor bir turnuva içine girmeyeli. free2play.com.tr üzerinden de online yayınlanan maçı neredeyse 2000 kişi seyretti. Kulaklığımı taktım, faremi ayarladım ve... Yenildik. Ama nasıl özlemişim tarif edemem. Bende de hâlâ iş varmış hani, azıcık idman yapsam nal toplatacağım rakiplere. Bu aralar pek vakit olmuyor ama ilk fırsatta, her ne kadar 30 yaşını devirmiş olsam da tekrar dalacağım FPS turnuvalarına; damağımdaki bu tadı çok özlemişim.

Biterken çalıyordu:
Iron Maiden – Wicker Man

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 FIFA 13	EA Sports
2 Skylanders Giants	Skylanders
3 Dishonored	Bethesda
4 Just Dance 4	Ubisoft
5 Doom 3: BFG Edition	Bethesda
6 Pokemon Black Version 2	Nintendo
7 Resident Evil 6	Capcom
8 Borderlands 2	2K Games
9 Pokemon White Version 2	Nintendo
10 XCOM: Enemy Unknown	2K Games

OFİS 2012

Puri sen iyice çekilmez oldun lan!

1) Niye sevdirmez oldun artık kendini sen?
Hiç de öyle bir durum yok. Sen ofise uğramadığından unutuyorum seni.

2) Ofiste iyi saatte olsunlar geziyor diyolla?
Yok, öyle bi'şi. Olsa ben fark ederim.

3) Kış kapıda! Tıkıldın kaldın ofise?
Tüylü bir cinsim ben, komaz bana…



BAŞKA BİR ŞEY İSTESEYMİŞİZ KEŞKE -SİNAN AKKOL

STAR CITIZEN: SQUADRON 42

DAHA BİRKAÇ GÜN ÖNCE *FTL* adlı şahane oyunu oynarken aklıma gelmişti: Her türden oyun geri dönüş yapıyordu ama neden uzay gemisi yönettiğimiz simülasyon/ticaret oyunları dönemiyordu? *Eve Online* gibi, *X* serisi gibi kaliteli oyunlar var, ama on yılda iki tane kesmiyor işte. İnsanın göynü o soğuk boşlukta gezebileceği yeni nesil gemiler, devasa çatışmalar, süpernova patlaması istiyor!

İnsan istiyor ve Allah veriyor işte. Ben bu isteği *FTL*'i oynarken yaşarken, Amerika'da birisi çoktan bu açığı kapatmak için harekete geçmişti bile: Hem de *Wing Commander* serisinin ve *Freelancer*'ın babası, hayatını uzay simulasyonlarına adamış Chris Roberts'dan başkası değildi bu harekete geçen!

SIRRI İSMİNDE

Bundan böyle SCS42 olarak anılacak olan oyunumuzun isminin ikiye ayrılmış olmasının önemli bir nedeni oyunun iki büyük parçadan oluşuyor olması. Squadron 42 oyunun tek kişilik, senaryolu kısmı iken Star Citizen bu tek kişilik görevlerin içinde yer aldığı evrenin tamamını kapsıyor (kaşar oyuncular için örnek: Squadron 42 = *Wing Commander*, Star Citizen = *Freelancer*). Oyuna ismini veren "vatandaşlık" (citizenship) olayı çok önemli, çünkü Star Citizen evrenine ancak oy hakkına sahip vatandaş olan oyuncular şekil verebilecek. Vatandaşlık alabilmek için ise Squadron 42'yi bitirmeniz gerekiyor. Bir nevi, askerliği bitirip teskerenizi almak gibi düşünebilirsiniz bunu.

Squadron 42'de senaryo dahilinde 35 ila 45 arası göreve çıkacağız. Bu görevlerin çoğu askeri görevler, sonuçta bilinen evrendeki en ünlü askeri birlik 42... Bu görevlere bir arkadaşımız de co-op olarak katılabilecek. Dilediğimiz zaman Squadron 42 görevlerini yarıda bırakıp Star Citizen'da serbestçe dolaşmaya başlayabilecek miyiz, orası meçhul. Ancak "böyle yapmak asker kaçağı sayılmanıza sebep olabilir" diyor Roberts.

Aslında bu asker kaçaklığı olayı dahil birçok sistem, hatta tek kişilik senaryodaki görev sayısı bile tam belli değil. Bunlar oyuna topluluğun vereceği finansal destek ve Roberts'ın fikirlerinde uçtuktan sonra, ayakları yere basan bir zemine nerede oturacağına bağlı. Roberts SCS42 için **www.robertsspaceindustries.com** üstünden finansal destek topluyor ve ilk hedefleri olan 2 milyon doları toparlamış durumdalar. Bundan sonraki hedefler 5 milyon dolara kadar uzanıyor ve her aşama tamamlandığında oyuna eklemeye söz verdikleri bir ton özellik var. Ama dediğim gibi, bu yazıda bahsedeceğim özelliklerin hayata geçip geçmeyeceği hem toplanacak paraya, hem de Roberts'ın bu fikirleri hedeflenen süre ve bütçeyle hayata geçirip geçiremeyeceğine bakıyor.

BENİ SERBEST BIRAK!

Zurnanın zırt dediği esas yer ise Star Citizen evreni. Bu evrene daldığınızda istediğinizi yapmakta özgürsünüz. Bir asker, bir ödül avcısı, bir tüccar, bir suçlu şebekesi lideri, korsan, tüccar olmak elinizde. Oyunun tamamen serbest evrenini nasıl kullanmak istediğinize bağlı.

Bir uzay oyununda ölçek çok önemlidir, ufacık bir saldırı gemisiyle, bir ana gemiye yaklaşırken, şöyle bir "ben napıyorum" demiyor, acı acı yutkunmuyorsanız, o oyun doğru yapılmamış demektir. Bu hissi en iyi veren oyun *Descent Freespace 2* idi (aaah ah!). Star Citizen da bu ölçeği çok iyi yakalamış gözüküyor. Oyunun GDC'de gösterilen demosunda normal boylu bir insan (1,8m) ile 27 metrelik bir savaş



Star Citizen acımasız bir oyun, basit hatalarınız yüzünden bütün oyunu kaybedebiliyorsunuz.

Kickstarter skorları, şekilde de görüldüğü gibi Star Citizen evreninde çok dikkatle izleniyor.



> MechWarrior Online açık beta testine girmiş. Meraklısına! > GTA: Vice City iOS ve Android için geliyormuş. > Sleeping Dogs'un geliştiricisi United Front Games'e göre zombi >>



ŞCR / Roberts Space Industries

Wing Commander (1990)
Roberts'ın ilk uzay simulasyonu olan Wing Commander, bu satırları yazmakta olan gariban dahil onlarca oyuncunun Amiga'dan PC'ye zıplamasının yegane sebebidir. Doom'dan önce PC oyunculuğu devrimini başlatan oyundur bu.

Strike Commander (1993)
Wing Commander kadar bilinmese de, konusuyla bizi çok ilgilendiren bir oyundur: O zamana göre "yakın gelecek" sayılan 2011'de, ana üsleri Türkiye olan, Wildcats adlı paralı F-16 uçuş gücünün maceralarını konu alıyordu.

Freelancer (2003)
Sancılı bir geliştirme sürecinden sonra, üç yıl gecikmeli olarak çıksa da uzun süre herkesin en çok oynadığı uzay simülasyonu oldu. 2008'de Microsoft tarafından sunucuların fişleri çekilince multiplayer'ı susmuş olsa da, senaryosu hâlâ ve tekrar tekrar oynanır.



gemisi, o savaş gemisi ile 1 kilometrelik ana gemi arasındaki ölçek birebirdi! Ve evet, o ana gemiye inip hangarında, koridorlarında dolaşma imkanınız olacak. Hatta, büyük gemilere çıkartma yapanlarla birebir kapışma imkanınız bile olabilir.

Star Citizen evrenini Roma İmparatorluğu'ndan esinlenerek şekillendiriyor yapımcılar. 3000'li yılların başında İnsanlık Dünya İmparatorluğu artık Dünya ve Terra adlı dünya benzeri ama daha büyük ve çok daha fazla yıldız sistemine bağlantısı olan iki gezegen etrafında genişlemiştir. Ancak esrarengiz iki uzaylı ırkı, korsanlar ve dış sistemleri kontrol etmek için gerekli giderek artan harcamalar, İmparatorluk'u hızlı bir çöküş dönemine sokmuştur. Bu tumturaklı zamanda evrene biz dahil oluyoruz. Yapımcılar hem evrenin hikâyesine, hem de oyuncuların yaptıklarına bağlı kalarak evrende sürekli değişiklikler yapacaklarını söylüyorlar. Mesela, ana üssünüz bellediğiniz bir sistem bir gün bilgisayarınızı açtığınızda uzaylılar tarafından ablukaya alınmış ve Terra'yla bağlantısı kesilmiş olabilir. Oradan nasıl kaçacaksınız? Kaçsanız da, aldığınız görevler ne olacak? Veya, bir başka gün yeni bir sistem geçit kapısı keşfedilecek ve iki sistem arasındaki tehlikeleri geçmeye cesaret eden maceracılar arasından ilki, yeni sisteme kendi ismini verebilecek!

"Tehlike" derken, gerçek tehlikeden bahsediyorum: Ölünce öyle spawn etmek falan yok. Geminizle saçma sapan şeyler yapmanın çok acı sonuçları olacak, geminizi veya değerli kargonuzun tamamını kaybedebileceksiniz. Buna karşın, oyunda bir gemi ve kargo sigortası olacak. Sigortaya para ayırmak ciddi bir harcama olacak, ama yapmazsanız... siz bilirsiniz.

Chris Roberts'ın en sevdiği konsol oyununun *Dark Souls* olduğunu bilmem söylemiş miydim :)

BENİM SUNUCUM, BENİM EVRENİM

Eğer oyun yeterli finans desteğini bulursa, yapımcılar profesyonel mod araçları geliştirip oyunculara sunacaklar. Ama bu gerçekleşmese dahi, oyun başlangıçtan modlamaya açık ve özel sunucu desteğiyle gelecek. Böylece hayalinizdeki evreni ve uzay çatışmalarını yapıp yüzlerce kişiyi buralarda barındırabileceksiniz. Bu tür bir serbestliğin nelere gebe olduğunu siz sayın okurların hayal gücüne bırakıyorum (ipucu: *DayZ*).

Tabii ki içinde binlerce oyuncu olan bir oyunda, oyuncular arası çatışmalar gırla gidecek. Bunun *EVE Online*'daki gibi tüm oyuncuların bir arada olduğu bir sistem olmadığını bilmeniz lazım. Daha çok, *Guild Wars*'ın instance sistemine benziyor. Mesela, diyelim aynı anda 5000 oyuncu Terra'nın yörüngesinde yer alıyor. Bu durumda 50 tane 100 kişilik instance oluşuyor Terra için. Ancak, birbiriyle ilişkili oyuncular farkında olmadan aynı instance'a sokuluyor. Sizi avlama görevi almış bir ödül avcısı varsa, onu görüyorsunuz. Buna karşın, siz kendi arkadaşlarınızı yardıma çağırabiliyorsunuz. O da öyle. Güvenli bir bölgede olduğunuz için İmparatorluk gemileri de olaya karışıyor. Bu neredeyse sınırsız instance uygulamasının nasıl altından kalkacaklarını çok merak ediyorum, ama eğer becerirlerse, bir takım MMO'lar da Star Citizen'ın izinden gidecektir.

MMO demişken, Star Citizen'ın aylık bir ödemesi olmayacak. Sadece gemilere çoğu kozmetik olan geliştirmeler ve özellikler alabileceksiniz. Yalnız bazıları oynanışı da etkileyecek gibi. Mesela, ben bu yazıyı yazdığım sırada 5 dolara uçuş sırasında geminizin dış görünüşünü holografik olarak değiştiren bir aparat alınabilir durumdaydı. Bence bu tür cihazların parayla satılmasında bir sorun yok, yeter ki dengeyi bozmasın.

Ve işin en güzel yanı, SCS42 tamamen PC'ler için üretiliyor. PS3 ve Xbox 360'ın grafik gücü ve online imkanları bu çapta bir oyunu kaldırmaya yetmeyeceği için (ve modlama opsiyonlarına Sony'yle Microsoft devasa davalar açabileceği için) baştan PC'lere yapmak için yola çıkılmış. Linux ve Mac sürümleri de düşünülüyor, ama önce PC.

DÜNYALI BİR UZAY ADAMI

Hayatı boyunca uzay simleri yapmış bir tasarımcı olarak Chris Roberts'ın hedefleri her zaman çok yüksek olmuştur, bu da bazı oyunlarının hedefleri fena halde ıskalamasına sebep oluyor. Mesela, 1999'da *Freelancer*'ı duyurduğunda tamamen dinamik ekonomi, programlanabilir yapay zekâ gemi kontrolü gibi bir sürü (o zaman için) çok gerçek üstü hedefleri varken, oyun üç yıllık gecikmeyle 2003'te çıktığında bunların pek azı gerçekleşebilmişti. Yine de mod desteği ve esnek yapısıyla tüm zamanların en başarılı uzay simulasyonlarından birisi oldu *Freelancer*. Ancak korkum şu ki, Roberts bu sefer çok daha büyük hedefler ve hayallerle oluşturuyor oyunu.

Tabii ki bu tür milyon dolarlık Kickstarter projelerinin başarılı olup olamayacağını en erken bir yıl içinde göreceğiz. Chris Roberts'ın oyunla ilgili söylediği sözler çok büyük. Hedefi olan 2 milyon doları topladığında, iki yıl içinde en azından Squadron 42'yi bitirebileceğinin sözünü veriyor. Ama her ne kadar "ohannes paraya bak!" dediğinizi duyar gibi olsam da, bu çapta bir proje için bu çok minimal bir bütçe. Umarım gecikme ve projenin sarkması konusunda ikinci bir *Freelancer* vakası olmaz, çünkü be sefer uzayan geliştirme sürecini çekebilecek bir Microsoft yok Roberts'ın arkasında. Ve oyuna 10 ila 10 bin dolar arasında finans yardımı yapmış oyuncuların da çok sakin kalabileceğini sanmıyorum bir yıllık bir gecikme karşısında.

Bir oyundan ziyade, daha çıkmamış bir oyun etrafında toplanmış bir "topluluk efsanesi" olma yolunda ilerliyor. Daha şimdiden oyunun sitesinde onlarca resmi ve fan yapımı hikâye yazılmış durumda. Evrenin geçmişi de yavaş yavaş açıklanıyor. Star Citizen ve onun gibi finanse edilmiş oyunlar 1-2 sene içinde çıkmaya başladıklarında ticari olarak başarılı oldular mı, işte o zaman PC oyunculuğu bambaşka bir boyut kazanmış olacak.

Kimyamız tutuyor mu?


Uzay


Chris Roberts


Kurumsal Zırvalar



KISACA

Tür: Uzay simülasyonu
Yayıncı: Cloud Imperium Games Corporation
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PC
Site: www.robertsspaceindustries.com





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Yaş 5, yolun henüz başı

İsmi ne olsun diye kafa patlattığımız günler daha dün gibi ancak Oyungezer isimli bu çocuk artık 5 yaşına geldi. Sesi daha gür çıkıyor ve ayakları yere daha sağlam basıyor artık. Hepsi sizlerin sayesinde; yeni yaşımız kutlu olsun!

Şimdi parti zamanı!

Doğum günümüzü kuru kuru geçiştirecek değiliz elbette ki. Geçtiğimiz ay zombi partisini kaçırdığınız için üzüldüyseniz sizleri doğum günü partimize davet edebiliriz mesela. Oyungezer 5. Yıl Doğum Günü Partisi önümüzdeki aylarda The Game for Big Kids'de. 18 yaşından büyük tüm okuyucularımızı bekleriz... (Tarih için bizi takip ediniz.)

Suikastlar artık daha anlaşılır

Artık alışmış olsak da her yeni Türkçe oyun haberini bu sayfalarda paylaşmaktan sıkılmayacağız. Square Enix ve IO Interactive'in yaptığı açıklamaya göre Hitman: Absolution tamamen Türkçe olarak gelecek! Her ne kadar sadece altyazı seçeneği eklenecek olsa da kimsenin bundan şikayetçi olacağını sanmıyoruz.

I'm your Maviiişşş!

Kızgın kuşlar durdurulması güç bir şekilde büyümeye devam ediyorlar. Bu kez oyuncu kitlesinin çok sevdiği iki marka birleşiyor ve ortaya Angry Birds: Star Wars çıkıyor. 8 Kasım'da PC, Android ve iOS için satışa sunulacak olan Angry Birds: SW, basit bir uyarlamadan çok daha fazlasını sunacak. Domuzcukların vay haline...

Şimdi onlar düşünsün

Bir oyun firması ve müzik grubu arasındaki dava süreci ile daha birlikteyiz. Ancak bu kez durum biraz farklı çünkü davayı açan taraf oyun firması oldu. Ubisoft ve Black Eyed Peas arasında yapılan anlaşma gereğince Ubisoft, grubun isim haklarına sahip oldu. Lakin hazırladıkları oyunu BEP onaylamayınca firma zarara uğradı ve karşılığında da 1 milyon dolarlık tazminat davası açtı. Uvv, çok sert!

Ütopyadan kaçanlar

BioShock: Infinite için geri sayım devam ederken yapımcı firma Irrational Games'in yaşadığı kan kaybı endişe verici bir noktaya doğru ilerliyor. Daha önce Sanat Tasarımcısı ve Ürün Geliştirme Müdürü'nü kaybeden firma, şimdi de yapay zekâ ve savaş tasarımı üzerinde çalışan iki önemli ismini elinden kaçırdı. Umalım da bu ayrılıklar oyuna zarar vermesin...

Yandı gülüm keten helva

DVO oyunları için gerçek para değişimini yapan sistem olan PlaySpan hacklendi. World of Tanks, Guild Wars, Eve Online, Runescape gibi oyunları oynayanlardansanız e-postalarınız, şifreleriniz ve kimlik bilgileriniz tehlikede demektir. Eğer bu şekilde bir mağduriyet yaşayanlardansanız firmanın yayınladığı özür yazısı belki içinizi rahatlatır, yerseniz...

Bir usta ismi daha kaybettik

Unutulmaz macera oyunu Lords of Midnight'ın yaratıcısı, İngiliz oyun yapımcısı Mike Singleton 61 yaşında hayata gözlerini yumdu. 1981 yılından bu yana oyun yapımcılığı yapan Singleton, son olarak Lords of Midnight'ın iPhone uyarlaması üzerinde çalışıyordu. Bugüne kadar oyun sektörüne kazandırdığı her şey için kendisine teşekkür ederiz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





FESTİVAL GİBİ BİR FESTİVAL!

Geçen ay Sony'den gelen bir haber bizi fazlasıyla sevindirdi. Kasım ortasında Sony'nin Türkiye'de ilk kez gerçekleştireceği PlayStation GameFest'in haberiydi bu. Eğer etkinliğin gerçekleştirileceği 17 - 18 Kasım tarihlerinde İstanbul'da olamayacaksanız devamını okumayın, çünkü kıskanabilirsiniz. PlayStation GameFest, Refresh the Venue'de gerçekleştirilecek ve tahmin edebileceğiniz gibi FIFA 13'ten Dance Star Party Hits'e, Wipeout'tan PES13'e pek çok turnuva oyunuyla PlayStation oyuncularını kapıştıracak. Sadece turnuvalarda yarışmak ya da PS3 ve Vita'daki tüm oyunları denemekle de kalmayacağız GameFest'te. İki gün boyunca DinamoFM'in DJ'leri festival alanında olacak, Bedük bir konser verecek, çeşitli liselerden amatör müzik ve dans grupları sahneye çıkacak, ayrıca profesyonel dans gruplarını da izleme şansımız olacak. Tek gün biletinin 10TL, iki günün 15TL'den Biletix'te satışa çıktığını da belirtip detaylar için sizi playstationgamefest.com'a alalım. Refresh'te görüşmek üzere!

SKYRIM'E GİRİŞ

Ya biz çok şanssızdık ya da şimdiki nesil doğuştan torpilli. Seçmeli ders geçmişi "Mesleki İngilizce" ile sınırlı olan pek çok genç, eminiz ki bu haberi okuduğunda kıskançlık krizine girecektir. Texas'ta bulunan Rice Üniversitesi öğrencileri eğer isterlerse Skyrim odaklı bir ders seçebiliyorlar. "İskandinavya Fantezi Dünyaları: Eski İskandinav Destanları ve Skyrim" isimli ders ile öğrencilere edebiyatın oyunlarla olan ilişkisini ve İskandinav öğelerinin günümüz modern kültür araçlarında nasıl yer edindiğini göstermeyi amaçlıyor bu üniversite. Dersin önemli bir bölümünü Skyrim oynamak oluşturduğu için öğrencilerin favori dersi olacağını tahmin etmek zor değil. Düşünsenize, evde oyun oynuyorsunuz ve aileniz gelip de, "Yeter, bırak şu oyunu da derslerine çalış" diyemiyor. Adalet mi bu be?



Fakültenin kütüphanesine gidelim desek gelmezsiniz ama...



NE KADAR DA GERÇEK, BİR O KADAR FARKLI

Oyunların daha gerçekçi hisler yaratabilmesi için yürütülen çalışmalar tam gaz devam ediyor. Hareket algılayıcı kumanda teknolojisini aştığımıza göre sırada ne var? Bu soruya her firmanın farklı cevapları var elbette ve yakın gelecekte bunların sonuçlarını hep beraber göreceğiz. Sony'nin aldığı son patentin bilgileri de bu yönde yeni bir çalışma olduğunu gösteriyor. PlayStation Move kumandasına entegre bir sistem ile tanımlanan bu teknoloji elimizde ısı değişimini hissetmemizi sağlıyor. Duruma göre sıcağı ve soğuğu hissettirecek bu sistem ile oyun içi dinamikleri daha gerçekçi şekilde deneyimlememiz amaçlanıyor. Diyelim ki elimizde tuttuğumuz silahla etrafa mermi kusuyoruz ve silah bir noktadan sonra ısınmaya başlıyor; bu durumda elimizde tuttuğumuz Move kumandası da ısınmaya başlayacak ve karakterimizin yaşadığı zor durumu bir nebze olsun biz de hissedebileceğiz. Bu patent üretime geçer mi, geçerse ne zaman geçer henüz bir bilgi yok ancak özellikle yeni nesil konsollarla birlikte bir iki sürpriz göreceğimiz kesin.

Effect 3 için dokuz dakikalık bir anime prequel geliyormuş. > Xbox Live üzerinden Minecraft oynayanların sayısı FIFA 13 ve MW2'den fazlaymış. > Nintendo, Nisan sonuna kadar >>

OYNAMADAN DURAYDIK İYİYDİ



Tabletler artık sadece meraklısının ilgilendiği cihazlar değil. Akıllı telefonların tabletleşmesi sonucu aradaki fark giderek kapandı ve tabletler gündelik hayata iyice dâhil oldu. Google'ın tablet kullanıcılarıyla ilgili hazırladığı rapor gösteriyor ki tablet oyunculuğu ciddi bir yükseliş gösteriyor. Rapora göre tablette oyun oynamak, e-postaları kontrol etmekten sonra en çok yapılan ikinci aktivite durumunda. Tablet kullanıcılarının %51,5'i oyun oynuyor ve genel aktivitelerinin %10,9'unu oyun oynamak oluşturuyor. Tasarım bakımından uygunluğu düşünüldüğünde video izlemek ve sosyal mecralarda gezinmekten daha yüksek bir yüzdeye sahip olması oldukça ilginç aslında. Yakında uyurken bile oyun oynayacağız, elimiz dursa ayağımız durmuyor...



Irenic için özel olarak üretilen Mists of Pandaria Collector's Edition!

HATASIZ KUL OLMAZ

Lafıma geleceksiniz ama geç olacak.



Oyun sektörünün her geçen gün daha da büyümesi ile övünüyor, mutlu oluyoruz. Ancak bu büyümenin beraberinde getirdiği bazı olumsuzluklar da yok değil. Başarısızlığa toleransın sıfıra indiği, istenen paranın elde edilememesi durumunda insanların hemen kapının önüne konduğu bir düzen oluştu. Bu acımasız düzene bir dur diyecek çıkmaz belki ama "Ayıp oluyor beyler" diyen var azından. Sadece yaptıklarıyla değil, düşünce yapısıyla da sektörde ayrı bir yerde duran Tim Schafer, başarısızlığın başarıyı getirebileceğini savunuyor. "Geliştirme sürecinde onca zorluktan geçen ekip, başarısız bir sonuç sonrası hemen dağıtılıyor. Belki de bu ekip yaptığı hatalardan ders çıkardı ve takım olmayı öğrendi. Ancak sen onlara bu şansı vermeden hepsini işten çıkarıyorsun. Bizler çalışanlarımıza karşı sadık olmazsak, onların bize karşı sadık olmalarını nasıl bekleyebiliriz ki?" diyerek hata yapa yapa başarılı olunacağının altığını çiziyor Schafer. Ellerinde parayla oynayan büyük balıkların ne kadar umurunda olur bu düşünceler orası ayrı konu tabii.

ÖLÜM TEK YOL DEĞİL!

Online oyunların birilerini öldürmek, en güçlü olduğunu göstermek üzerine kurulduğunu düşünenlerden misiniz? Belki de haklısınız ancak World of Warcraft oyuncularından Irenic'in bu konuda farklı düşünceleri var. Irenic, 12 günlük bir süre zarfında hiç kimseyi öldürmeden, sadece toplayıcılık ve arkeoloji üzerine odaklanarak 90. seviyeye ulaşmayı başardı. Bu seviyeye ulaşana kadar sadece bir görev bitiren oyuncu, bu zor başarıyı gerçekleştirmiş olmasının nedeni olarak RYO oyunlarının insanlara sadece savaş ve ölüm sunmadığını göstermek olduğunu söyledi. Bu tarz bir oyun şekli benimsemek oyuncuyu ne kadar eğlendirir bilinmez ama en iyi olmak için başkalarının paçalarından tutup aşağı çekmek zorunda olmadığımızı gösteren güzel bir örnek olduğu da ortada.



WASTELAND 2'DEN HABER VAR

Kickstarter'ın oyunculuğa armağanı olan iki önemli oyundan öncelikle Wasteland 2'ye odaklanıyoruz. Artık yapım sürecine giren Wasteland 2'nin nasıl bir oyun olacağını yapımcısı Brian Fargo anlattı. İlk oyunla arasında 15 yıl olduğu için yeni oyunu bekleyenler arasında Wasteland 1'i hiç bilmeyen insanların da olduğunu belirten Fargo, bu nedenle ikinci oyuna bir şekilde ilk oyunu da dâhil etmeye çalıştıklarını söyledi. Eski kafalı bir RYO yapma amacında olduklarını ve bu nedenle yapılan yanlış tercihler sonrası bir partisi üyesi ölürse geri gelmeyeceklerini de sözlerine ekleyen Fargo bu sözleriyle kemik kitlenin gönlünü kazanmayı başardı. Son olarak oyunda kullanmayı tercih ettikleri Unity motorunu övmekten de geri kalmadı. "Oyunda Unity dışında bir motorun kullanıldığını hayal bile edemiyorum. Başka bir oyun motoru kullansaydık oyun kesinlikle bu seviyede olmazdı" diyerek Unity'e olan sevgisini abartılı bir yolla gösterdi Brian Fargo. Görünen o ki usta yapımcı Wasteland 2'nin izlediği yoldan memnun ve sonuca emin adımlarla ilerliyor, bize de heyecanla beklemek düşüyor.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Eski soktuğun diller, gün gelir... seninki benden kara misali gene sermayeden yediğimiz bir ayla daha karşınızdayız tembel arıcılar. Hayır genetiğimizde tembel olmak da yok ki, kime çektiniz çok merak ediyorum vallahi. Gene de 3-5 birşey bulursanız kovan aynı kovan: sumer@oyungezer.com.tr



1- Ghost Pilots (1991)
Orijinali: "You can hope next our game! See you again!"
Meali: "Bir sonraki oyunumuzu umabilirsiniz! Görüşmek üzere!"
Demek ki: "Abi nolur alın şu oyunu yoksa başka oyun yapamayız" diyor adamlar gizlice. Yazık ya!

2- Sunset Riders (1993)
Orijinali: "Asta La Bye-Bye!"
Meali: "Asta La Bye-Bye!" (Hasta la vista, baby olması gerekmiyor muydu?)
Demek ki: Terminatör'e bile yanlış öğretmişler. "Hasta la vista" yerine "Asta La", "Baby" yerine de "Bye-bye" olması lazım. Ferhat Güzel İngiliş.



3- Dragon Power (1988)
Orijinali: Bulma: Is this child Pudgy?
- Yaşlı Amca: I can't ged mad.
- Oolong: I'm sorry.
Meali: Bulma: Bu çocuk tombul mu?
- Yaşlı Amca: Çıldıramam.
- Oolong: Özür dilerim
Demek ki: Kızın sorusuna amcanın "çıldıramam" diye tepki vermesine, yoksa Oolong'un durduk yere özür dilemesin mi gülsem yoksa ağlasam mı bilemiyorum. En güzeli kovanı direkt bu üçlüye teslim edeyim ben.



>> 5,5 milyon WiiU satmayı hedefliyormuş. > Super Meat Boy yapımcısından yeni oyun Mew-Genics yoldaymış. > Oblivion ve Amalur gibi oyunların baş tasarımcısı Ken

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer





Project Eternity'nin yayınlanan ilk ve şu an için tek oyun içi görüntüsü. Ah şimdi orada olmak vardı...

ÇOK FECİ TEKMELENDİ BU PROJE -ÖMER AKDAĞ

PROJECT ETERNITY

Eğer ki RYO dediğimiz şu türe tutkun biriyseniz Obsidian dendiğinde sizin için de akan sular duruyordur muhtemelen. Belli ki yalnız değiliz. Efsanevi Black Isle'ın varisi konumundaki Obsidian'ın en önemli isimlerinden üçünün; Chris Avellone, Josh Sawyer ve Tim Cain'in önderliğindeki *Project Eternity* daha yeni hayata geçti ve henüz nihai ismine bile kavuşmadı belki ama beklentiler şimdiden arşa değmiş durumda. Kickstarter hakkında çok olumsuzundan çok olumlusuna birçok görüş mevcut. Ben biraz idealist ve belki biraz da naif taraftan bakıp Kickstarter'ı yapımcıların patron baskısı olmadan yaratıcılıklarını diledikleri gibi konuşturabilecekleri bir platform olarak görmeyi tercih edenlerdenim. Obsidian da zaten bu yola başvurma nedenlerinin o olduğunu, dağıtımcı firmaların izometrik bir oyun yayınlamaya sıcak bakmadıklarını, ayrıca yetişkin içerik konusunda da hoşgörülü davranmadıklarını belirtiyorlar.

KAPİTALİZMİN AYDINLIK YÜZÜ

Oyuncular da görünüşe göre Obsidian'ın bu sözlerine (ve de şecerelerine) güvenmiş olacaklar ki Kickstarter'dan en fazla para toplayan oyun rekoru *PE*'nin eline geçmiş durumda. 1,1 milyon $ hedeflenmişti, bu rakam 'birazcık' aşılarak yaklaşık 4 milyon $ toplandı. Oyun hakkında şu an için bilinenlere geçersek: *PE* grup bazlı, ana karakterin oyuncu tarafından yaratıldığı, izometrik, bol bol yazı ve diyalog içeren, fantastik bir RYO. Arka planlar 2 boyutlu ama suların akışı, yaprakların sallanışı gibi animasyonlarla dolu olduğundan görsel olarak aktif bir hisse sahip olacak. Savaşlar gerçek zamanlı gerçekleşiyor ve istediğimiz an oyunu durdurup grubun alacağı aksiyonları belirleyebiliyoruz. Toplam 6 ırk ve 11 sınıf mevcut. Irkların üçü klasik insan-cüce-elf iken diğer üçü oyunun dünyasına has (orlan, godlike ve aumaua adındalar). Sınıflar ise barbar, paladin, wizard gibi alışık olduğumuz sınıflar. Seviye atlamak ise yine eski Black Isle RYO'larından alışık olduğumuz üzere son derece yavaş.

ÖLMEK YOK, DÖNMEK VAR

PE'nin geçtiği dünya hakkında da bazı şeyler yavaş yavaş netlik kazanmaya başladı. Ölüm ve ruh konseptleri bu dünyada her şeyin merkezinde. Çoğu insan, ölenlerin ruhlarının yeni bir bedende tekrar dünyaya geldiğine inanıyor ve bu sebeple ölüm çok fazla önemsenen bir durum değil. Dolayısıyla da iyileştirme büyüleri ve diğer iyileştirici donanımlar yaygın olarak kullanılmıyor. Ölümle yaşamın böyle enteresan bir dengede olduğu bu dünyada necromancy'nin durduğu yer *PE*'nin hikâyesinde önemli bir yere sahip olacak gibi. İlk koydukları hedef kısa sürede aşılınca Obsidian kendisine ekstra hedefler de belirlemeye başladı ve son basamak olan 4 milyon $'a ulaşmayı başardı (yani tam ulaşamadı aslında ama kendisini ulaştı sayıyor sağ olsun). Bu ekstra hedeflerin arasında oyunun Mac ve Linux versiyonları (konsol versiyonu olmayacak); yeni ırk, sınıf ve yoldaşlar; oyuncunun kendine ait bir ev ve hatta bir kale; crafting ve enchanting; 15 katlı devasa bir zindan gibi genişletmeler mevcuttu, hepsi olacak. Bunların dışında oyunda ilk başta bir olması düşünülen dev şehir sayısı ikiye çıkarıldı ki Baldur's Gate şehrini keşfetmenin ne kadar uzun sürdüğünü hatırlayanlar bunun ne demek olduğunu daha iyi anlayacaktır.

Şöyle bir bakıyorum, 4 milyon $ bir Kickstarter projesi için ne kadar büyük bir para olursa olsun mesela *Skyrim*'in 85 milyon $'lık bütçesinin yanında komik duruyor. Bu durum kafamda bir an için soru işaretleri oluşturacak gibi oluyor derken bir de diğer tarafa bakıyorum elimizde ne var diye: Efsane bir firma, anormal güzel eserler yapmış bir kadro ve bildiğimiz, sevdiğimiz, old-school izometrik bir RYO... Yo hayır, bu projenin mükemmel sonuçlanmaması gibi bir seçenek yok. Obsidian da kendisine güveniyor olmalı ki esas oyundan altı ay sonra çıkacak ve bütçesinin Kickstarter'dan değil *PE*'nin gelirlerinden karşılanacağı bir genişleme paketini duyurdu bile. *PE*'nin çıkış tarihi olarak 2014 ilkbaharı hedefleniyor ama şahsen benim en iyimser tahminim 2015.



ŞCR / Obsidian Entertainment

RYO dünyasının en ağır abilerinden bazılarının Black Isle'ın kapanmasının ardından bir araya gelerek kurduğu Obsidian şimdiye kadar yaptığı harika devam oyunları ile öne çıktı.

Knights of the Old Republic II: Sith Lords (2004)
İlk KotOR kadar epik olmayan ama derinlik olarak öncülünün ilerisinde bir oyundu. Şöyle de iddialı bir laf etmek istiyorum ki KotOR'lar yapılmış en iyi Star Wars eserleridir.

Fallout: New Vegas (2010)
Fallout 3 de sağlam, seriyi yeni nesle başarılı bir şekilde taşımış bir oyundu ama Obsidian büyüsüne sahip New Vegas öyle güzeldi ki geri dönüp Fallout 3'e baktığımızda beğenmez olduk.

Alpha Protocol (2010)
Obsidian'ın şimdiye kadarki tek orijinal fikrimülk denemesi Alpha Protocol, iyi işlemeyen oynanış mekanikleri ve ruhsuzluğuyla eleştirildi ve maalesef orta seviye bir oyun olarak tarihteki yerini aldı.

Kimyamız tutuyor mu?


Kickstarter




Old-school RPG





Obsidian ve büyük beklentiler





KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: Obsidian Entertainment
Çıkış tarihi: Bekleme bile yapmayın daha.
Platform: PC, Mac, Linux
Site: eternity.obsidian.net



Rolston Turbine'a geçmiş. > Xbox 360, 70 milyonluk satış rakamına ulaşmış. Siz kaç tane almıştınız?

KİM KORKAR HAİN OYUNDAN!

Korkutmak zor iş… Hele ki yıllanmış oyuncuları. Önce iyi bir hikâye örgünüz olmak zorunda, sonra da iyi kurgulanmış karakterleriniz. Sessizliğin üzerine "RÖAH!" diye ani çıkışlar yapıp zıplatmak kolay ama asıl iş oyuncuyu ince ince huzursuz hissettirmekte… Merak duygusunun hiç dinmediği, atılan her adımda tekinsizliğin daha da arttığı yoğun bir atmosfer yaratmaksa zor. Ama bazen bunu beceremediği gibi bir de komik duruma düşen oyunlar oluyor ki sanki karşınızda ciddi olmaya çalışırken bir anda gülme krizine giren biri varmış gibi hissediyorsunuz... Baştan söyleyelim, aşağıdakileri oyunlara girişelim diye değil, "ne umduk, ne bulduk" tadında yazdık.



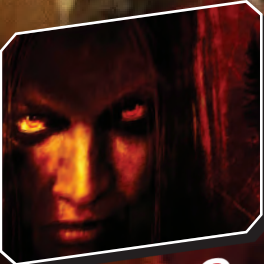
SHADOWS OF THE DAMNED

Yapımcılara bir bakalım… Shinji Mikami (Resident Evil'ın yaratıcısı), Suda 51 (Killer 7, No More Heroes) ve Akira Yamaoka (tarif isteyen?)… Bu kadrodan, hem de adı Shadows of the Damned diye bir oyun gelince "neleroloyoorr!" gibi bir tepki vermemiz kaçınılmazdı. Özellikle Shinji ve Akira'nın bizi korkutmasını çok özlemiştik. Ne oldu? Shadows of the Damned içinden bambaşka bir oyun çıktı. Grindhouse filmlerine yakın, ucuz B-filmlerini andıran kopuk bir hikâyesi ve olabildiğince uçuk karakterleri vardı. Planlanmış bir hikâye yerine sanki akıllarına gelen her şeyi oyunun içine doldurmuş gibiydiler. Korkmadık ama bol bol güldük.



RESIDENT EVIL 5

Listenin bombalarından… Nasıl da deli olmuştuk oyun kendinden geçip iyice aksiyona bağlayınca. Bir de oyunun reklam sloganı "Asla unutamayacağınız korku" olmasa belki daha az şeyler bekleyebilirdik. Hani zaten dördüncü oyunda ilk üçlemenin atmosferi yoktu ancak yine kökünden koparılıp alınmış bir oyun da değildi. Fakat beşinci oyun, steroid junkie'si kaslı Chris'i, güzel kalçalı Sheva'sı, durmaksızın sıkılan mermileri ve dolu müziğiyle katıksız bir aksiyon oyunuydu. Maşallah bin türlü garabet karşısında cool kalmayı başaran kahramanlarımız sayesinde korkunun en önemli tetikleyicisi olan çaresizliği hissedemiyorduk.



F.E.A.R. 3

Tuhaf… Oynayanlar bilir; nasıl bir ritmi vardı oyunun? Aksiyon, korku… Aksiyon, sonra yine korku… Önce elinizde eşşek kadar roketatarla bir savaş helikopteriyle kapışırken, hemen ardından sessizliğin ve mum ışığının hakim olduğu bir ortamda yaratıklarla kapışıyordunuz. Oyunun bariz bir karakter problemi vardı ancak bu üçüncü oyunla birlikte oyuna adını veren "korku" iyiden iyiye bırakılmıştı. Bundan sonrasında varsa yoksa tam otomatik tüfeklerdi, el bombalarıydı. Alma mı? Onu da en son beline palaska sararken görmüştük zaten.



CLIVE BARKER'S JERICHO

Bakmayın siz… İyi oyundur aslında; daha doğrusu, iyi oyun olabilmek için elinde her türlü imkânı vardır. Ha, bu imkânları doğru sıraya koyamaz ama yine de iyi oyundur Jericho. Sadece, korkutamaz. Clive Barker, aklındaki tüm hinlikleri senaryoya koymuştur ama geliştiriciler bu hinlikleri oyunun içine değil, dışına koymuşlardır. Oyunda hikâyenin ilerlemesi gibi bir durum yoktur çünkü hikâyeyi oyun sırasında ve sonrasında açılan karakter sayfalarından okursunuz. Eh, bunun üzerine bir de hatalı seviye tasarımları ve oynanabilirlik sorunları eklenince normal şartlar altında bir Undying beklentisi yaratmış olan Jericho, bizi sirk gösterisinden hallice bir havaya sokmuştu.



ALONE IN THE DARK

Bir yeniden çevrim, iddialı sözler, yeni nesil grafikler falan da filan da… Yılların geliştirici, yayıncı geyiklerini yan yana dizin işte. Zaten bu oyunun çıkışından aşağı yukarı bir sene öncesinde Uwe Boll denen herif oyunun filmini yapmış, kendini de, markayı da rezil etmiş; iyice tadımızı kaçırmış. Bir baktık eski toprak Edward Carnby yeni konsollara geliyor, hem de epeyce iddialı bir projeyle. Oyun New York, Central Park civarlarında geçecek ve Edward'ın bilinmeyen hikâyesini anlatacak; biz de merak yaptık… Oyunu açtığımız gibi ne olduğunu anladık tabii… Oyunun bir grafikleri, iki kontrol şemasıyla ilgili ciddi sorunları vardı. Tuhaf kontrast yüzünden karakter, yaratık modelleri tahta gibi görünüyordu. Kısacası Alone in the Dark sizi karanlıkta değil gözünüzü alan bir parlaklıkta; yalnız değil, kötü modellenmiş yaratıklarla başbaşa bırakıyordu.



RISE OF NIGHTMARES

“Ha şöyle” dedik, oyunu ilk defa görünce… “Kinect'in ihtiyacı olan şey budur” diye bilmiş bilmiş konuştuk. Dans ve spor oyunlarından ikrah getirmiş kitle olarak, hareket algılama ile bir korku oyunu oynamak gayet de temennilerimiz içinde olan bir şeydi. Bir de üzerine oyunun vahşet pornosu kıvamındaki fragmanları da eklenince iştahımız açılmıştı (ayıplamayın bizi). Fakat nedir? Yani, oyunun ilk yapması gereken şey nedir? “Hareket algılamak!” Bir daha tekrar edelim mi? Oynanamayan bir oyunun nesi korkunç olabilir ki? Zavallı düşmanlar sırf bizi eğlendirmek için, kameraya doğru saldırırlarken biz ellerimizde havlu, kan ter içinde Kinect'e laf ve oyunu yapanlara laf(!) yetiştirmekle meşguldük.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Francis Coppola'nın Dracula uyarlaması gibi bir atmosfer bekliyorduk bu oyundan… Çok mu? Baştan planlanan serinin ilk adımı olan Lords of Shadow pekâla, adamı altına işeten bir korku oyunu olabilecekken, gotik temalı bir platform oyunu olmayı sürdürdü. Gabriel Belmont'u zıplatmaktan tırsmaya pek vakit kalmıyordu. Oyunun dörtte üçünü rengarenk ormanlarda, kuş cıvıltıları eşliğinde, pofuduk yaratıkları keserek geçiriyorduk ki pek sevdiğimiz vampir kalesi bölümlerine çok vakit kalmıyordu. Gelin görün ki oyunun sonu öyle bir “OHAN!” dedirtiyordu ki, beklentilerimizin hatırı sayılır bir kısmı kendiliğinden karşılanıyordu aslında.



DEAD ISLAND

DayZ gelene kadar gördüğümüz en gerçekçi hayatta kalma oyunuydu bu ve süper fikirler içeriyordu. Hakkını yemeyelim, epeyce iç kaldıran sahneleri vardı; düşman tipleri de yine aynı derecede mide bulandırıcıydı. Oyunun fragmanında beklediğimiz dramatik anlardan eser yoktu ama olsundu. Oyunun herhangi bir karakter sorunu yoktu. Fakat neydi? Kesinlikle korkutmuyordu. Bu da bir yere kadar tamamdı. Bari “hayatta kalma” türüne giren oyunda ölmekten korksaydık? Maalesef oyun fazlasıyla affediciydi. Ölseniz bile, GTA gibi sadece bir miktar para kaybederek “respawn” oluyordunuz. Ölülerin Adası, karakterimizin ölümsüzlüğünü ilan ettiği bir cennete dönüşüyordu böylece.



DEAD RISING

Romero etkisinin en fazla görüldüğü oyunlardan biri olmasını bekliyorduk Dead Rising serisinin. Alışveriş merkezine binlerce zombiyle tıkılı kalma fikri büyüleyici görünüyordu. Ama maalesef çaresizlik ve korku hissi kalabalık içinde büyüyemiyordu. Bu arada yapımcıların bir de parlak bir fikri vardı: Oyunu gerçek zamanlı oynamak! Tüm görevleri (evet, tüm!), belli bir süre içinde tamamlamak zorundaydınız. Alışveriş merkezinin içinde oradan oraya koştururken, korkmaktan çok, Need for Speed oynarken ghost rekoru kırmaya çalışan birinin hissetiklerine yakın şeyler hissediyordunuz.



AMY

Nasıl, nasıl, nasıl… Nasıl heyecanla bekledi bu oyunu bazılarımız. Bir kadın ve tekinsiz bir dünyada kurtarılmayı bekleyen küçük kahramanımız Amy. Atmosfer ve zekice tasarlanmış yaratıklar da cabasıydı. Oyun, dışarıdan cidden ürpertici görünüyordu. Oyunun içine hevesle bir daldık… İki, üç dakikalık bir sessizlik anı… O anlar cidden bombaydı işte. Beş dakika sonra ağzımızdan salyalar saçarak kahkahalar atıyorduk. Ne mi olmuştu? Karakterleri kontrol etmek imkânsıza yakındı; yaratıklarla mücadele etmek mümkün değildi; saklanmaya çalıştık, kıçımız, başımız açıkta kaldı. Biz de kendimizi sinir edeceğimize, oyunla dalga geçmeye başlamıştık. Neye yarar üzülmek değil mi ama?



KALENDER ADAMLARIN OYUNU -ALİ SEZGİN

FORTNITE

BİLİRSİNİZ yeri geldiğinde firmaları yeni bir şey denemedikleri, aynı oyunları makyajlayarak tekrar tekrar karşımıza çıkardıkları için fazlasıyla eleştiriyoruz. Epic Games'i ele alalım örneğin, *Gears of War* karakterlerini alıp *Bulletstorm*'un içine koysanız muhtemelen hiç sırıtmazdı. İngilizceden kabaca "Kanka-kardeş" oyunu olarak çevirebileceğimiz, maskülen erkeklerin beraber ilerleyerek herkesi öldürdükleri bu oyunlar resmen bir sektör haline geldi artık. İşin ilginç yanı burada başlıyor: Muhtemelen yapımcıların bu konuda oyuncuları suçladığını bilmiyorsunuzdur. Hem EA, hem de Activision için ana fikir aynı: "Siz aldığınız sürece biz yapmak zorundayız."

Epic Games'i biraz da bu yüzden seviyorum. En azından *Gears of War 3*'e kadar seviyordum diyelim. Bu adamlar *Uncharted* ve *BioShock* ile beraber yeni konsol neslinde yeni bir AAA ürettiler. İnanın ki bu hiç ama hiç kolay değil. Sonuçta *Gears of War* o dönemde kimsenin doğru dürüst adını duymadığı, kendini kanıtlaması gereken bir oyundu ve bunu hakkıyla başardı. Şimdiyse yeni bir oyun ve yeni bir marka geliyor. Epic Games'in böyle büyük adımları ne zaman attığını bilecek kadar bilgiliyseniz, şu an ne beklemeniz gerektiğini biliyorsunuzdur. Bu adıma değecek yeni bir oyuncak... O da gözlerinizi yuvalarından çıkaracak grafik motoru Unreal Engine 4 oluyor.

Fortnite, yepyeni bir grafik motoruyla gelen, adını henüz duyduğunuz ama muhtemelen ileride kendinden çok söz ettirecek bir oyun. 4-5 yıl geriye gittiğimizde *Gears of War* için de aynı şeyler söylenebilirdi fakat bu sefer ortaya çıkan oyun daha ilginç. Tencerenin içine biraz *Walking Dead*, bir tutam *Left 4 Dead* ve bir yemek kaşığı dolusu *Minecraft* koyarsanız ortaya bu oyun çıkıyor. Oyunda gece-gündüz döngüsü son derece dönemli. Zira gündüzleri kaynak toplayıp inşaat işleriyle uğraşırken, geceleri gelen zombi ordusuna karşı kalenizi korumanız gerekiyor.

KUMDAN KALELELER YAPTIM, ZOMBİ DALGALARINI KIRSIN DİYE

Oyunun inşaat elementleri bir *Minecraft* kadar "ucu açık" değil belki ama oldukça basit ve kullanışlı. Hazır modellerden oluşan Lego benzeri yapılar oluşturmanın mümkün olduğunca kolay olmasına özen gösterilmiş. Hayalinizdeki kaleyi yaratırken, saniyeler içinde duvarları çekmek, binanın katlarını hazırlayıp penceleri kapatmak mümkün. Asıl sorun sınırlı kaynaklarla neler yapacağınıza bakıyor. Oyunda çevrede bulunan hemen hemen her şey yağmalanabilir durumda. Süpermarketler, çalılar, posta kutuları. Biraz olsun neyi nerede bulacağınızı biliyorsanız zaten gerisi kolay. Asıl sorun kaynaklarınızı nasıl kullanacağınız... Örneğin, kaynaklarınızı sonuna kadar kullanarak muhteşem bir kale yaptınız ancak gelen zombilere daha fazla dayanamayan zavallı kapınız kırılıp davetsiz misafirleri içeri almaya başladı. Bu durumda ikinci katın duvarlarını jiletle kaplamak, önceden olduğu gibi iyi bir fikir olarak kalmayabilir. Zombilerle ilgiliyse şimdilik fazla bir şey bilmiyoruz. Farklı özellikleri ve güçleri olan özel yaratıklar var. Örneğin, duvarların üzerinden daha hızlı atlayan veya barikatları kırabilen zombilerle uğraşmanız gerekebilecek. Tuzaklar işe yaramadığındaysa artık kürek, top veya tüfek ne varsa ele alıp doğrudan zombilere dalmak seçenekler arasında olacak.

Fortnite, dürüst olmak gerekirse bir *Gears of War* gibi "gümbür gümbür geliyorum" demiyor. Yine de hem Epic Games'in zincirlerini kırması ve yeni canavarı Unreal Engine'in gücünü göstermesi açısından oldukça önemli bir oyun. *Minecraft* gibi bir fenomene dönüşebilir mi bunu şimdilik tahmin etmek güç ancak 3-4 kişi keyifle oynanacak eğlenceli bir yapım olacağı kesin gibi. Kim bilir belki de ilerleyen yıllarda yeni nesil konsollar için UE4 kullanan seri Fortnite oyunları bile görebiliriz.

ŞCR / Epic Games

Döneminde id Software ve Quake oyunlarına karşı rekabet eden Unreal oyunlarıyla gündeme gelen Epic Mega Games, artık sektörün önemli oyuncularından biri. 1999 yılından sonra Epic Games adını alan firma, Painkiller serisinden hatırlayacağınız People Can Fly'ı da bünyesine katan firma aynı zamanda. Epic Games geliştirdiği Unreal motoruyla pek çok firmanın oyunlarının arasındaki gücü oluşturuyor.

Unreal (1998)

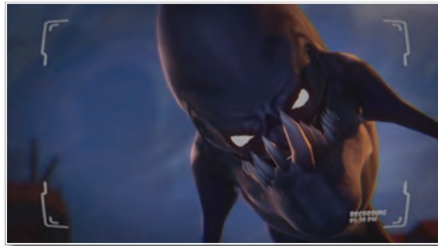
1998 yılında Unreal piyasaya çıktığında beklenen oyunlardan biri olduğu söylenemezdi. Half-Life'ın gölgesinde kalmış olsa da gerek grafik motoru gerekse de muhteşem yapay zekâsı döneminin çok çok üzerindeydi. Unreal ve beraberinde getirdiği aynı isimli motoru halen günümüz Unreal grafik motorunun temellerini oluşturmaktadır.

Gears of War: Judgement (2013)

Bulletstorm'dan sonra People Can Fly'ın Epic Games işbirliğiyle çıkaracağı ikinci oyun olan Gears of War: Judgement, karanlık ve kanlı evrene kısmen daha esprili bir yaklaşım getiriyor olacak. Serinin sevilen ikilisi Baird ve Cole Train'in başrolde olacağı oyun, biraz daha tempolu ve skora dayalı oynanış getiriyor.

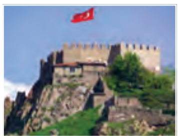
Infinity Blade 2 (2012)

Infinity Blade iOS tabanlı konsollara çıkmış bir mobil oyun olmasına rağmen, Unreal grafik motorunun cep telefonlarında kusursuzca çalışmasıyla sayısız oyuncunun takdirini toplamıştı. Infinity Blade ileride çok daha ciddi oyunları cep telefonları görmemize imkân verecek bir köprü görevi görüyor.



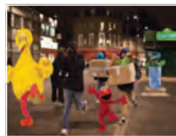


Kimyamız tutuyor mu?



Herkesin evi kalesi değil midir aslında?





Kıyamet sonrası dönemin en eğlenceli yanı yağmalar olsa gerek.





Yaratık mevsimi açıldı!





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Epic Games
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PC
Site: fortnitegame.com



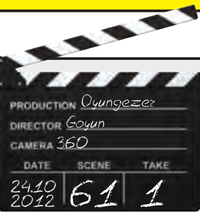
MONOCHROMA KENDİNİ GÖSTERDİ

Açıklandığı tarihten bu yana kendisinden pek haber alamadığımız Türk yapımı Monochroma, geçtiğimiz ay The Game for Big Kids çatısı altında gerçekleştirilen bir gösterim ile gün yüzüne çıktı. Siyah, beyaz ve kırmızının hüküm sürdüğü bir dünyada iki kardeşin yolculuğunu ele alan Monochroma'nın platform-bulmaca bazlı oyun yapısı ilk kez gösterildi. Görsel olarak Limbo'yla olan benzerliği dikkat çeken oyunun özellikle platform öğelerinde bu benzerliği kırdığını söylemek mümkün. Yapılan gösterimden sonra soruları yanıtlayan Nowhere Studios yetkilileri, yapım sürecinde yaşadıkları sıkıntılardan dem vururken özellikle maddi yetersizlik nedeniyle oyunun istedikleri uzunlukta olamayabileceğini belirttiler. Şu an için Xbox Live, PSN ve PC platformları için çıkması öngörülen yapımla ilgili en çok dikkat çeken husus ise istediği sistem gereksinimleri oldu. Assassin's Creed Revelations'ı en yüksek ayarlarda rahatlıkla oynatan bir PC'nin iş Monochroma'ya geldiğinde biraz tökezlediğini söylersek ne demek istediğimiz daha rahat anlaşılabilir sanıyor, çıkış tarihi gelene kadar gerekli optimizasyon çalışmalarının yapılacağını umuyoruz.

GTA NASIL BAŞARILI OLDU DERSİNİZ?



"Marlboro'nun satışları çok kötü gitmektedir ve iflas noktasına gelirler. Tam bu noktada bir adam çıkagelir ve satışları kısa sürede artıracağını söyler. Depodan aldığı boş Marlboro kutularını ezerek bir gece yarısı Amerika semalarından sokaklara bırakır. İnsanlar da ertesi gün uyandıklarında; 'Amanın ne kadar çok içiliyormuş bu sigara, iyi bir şey olsa gerek dur ben de hemen gidip alayım' diyerek satışları patlatır. Bu başarıyı sağlayan kişi Philip Morris'tir" içerikli, doğruluğu muamma bir hikâye vardır. "Ürün ne kadar iyi olursa olsun başarılı olabilmesi için iyi bir tanıtıma ihtiyacı vardır" fikrine güzel bir örnek olduğunu söyleyebiliriz. Meğer GTA'nın da buna benzer bir hikâyesi varmış. Orijinal GTA'nın yaratıcıları David Jones ve Mike Dailly, oyunun başarılı olmasının temel nedeninin PR uzmanı Max Clifford olduğunu açıkladılar. "O dönem kopan tüm yaygarayı Clifford yarattı. Oyunla ilgili daha fazla konuşulması için tansiyonu devamlı yüksek tuttu," diyor Mike Dailly ve devam ediyor; "Provokatif planı bazı hikâyeler yaratmayı içeriyordu ve hangi politikacıların ve gazetelerin bu hikâyelere atlayarak bedavadan reklamımızı yapacağından emindi". Sonuç olarak o dönem Clifford'ın ön gördüğü her şey gerçek olmuş ve bugünkü GTA markasının yaratılmasını sağlamış. PR'ın gücünü hafife almamak gerekiyor...



OGZ CASTİNG AJANSI



Geçen ay iyi tatil yaptı. Haliyle ajansın önünde yine sıra sıra başvurular vardı. Ve bir kez daha bolca Sinan Akkol-Ed Helms benzetmeleriyle dolup taştık. Sinan'ı Ed Helms dışında birilerine benzeten olursa direkt yayınlayacağım; Ed Helms yollamayın gayrı. Bu ay, Matt Howard, Orhan Arslan, Baha Topbaş, Onat Özder ve Oğuzhan İvedi adlı oyungezerlere başvuruları için çok teşekkür ederim. İlk benzetme, Tuğrul Artuğ'dan; ikincisiyse gediklilerimizden olan Arda Köroğlu'ndan geliyor. Ellerinize sağlık. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Sienna Guillory
Lightning



Düz Kertenkele (yazık lan)
Yoshi

*SDGT

Call of Duty: Black Ops II

GELECEK AY BURALAR HEP KAN OLACAK! -BURAK AKMENEK

Deli divane bir Black Ops II oyuncusu olarak hayatımda çok nadiren yapacağım bir şeyi yapıp sırf Black Ops II'nin son halini 40 dakika görebilmek için Aral İthalat'ın ofisine gittim. Çılgın İstanbul trafiğinde ofise gitmek için 1 saat, evime dönmek içinse 3 saat harcadım *(Bir önceki Black Ops II gösterimi için yaklaşık 16 saatlik bir uçak yolculuğu yapmıştık, onu ne edelim Burak? :) -Serp.)*. O trafikte canım çıktı ama bu haberi size yetiştirmek için sonuna kadar değdiğini düşünüyorum (gerçi yoldayken düşünmüyordum, şimdi erdim). Umarım aynı iyimser yaklaşım İstanbul trafiği yüzünden toplantıya 1,5 saat geç kalan Activision yetkilileri açısından da geçerlidir.

Toplantıda resim çekmek ve soru sormak yasak olduğundan Oyungezer Online'da size videoları gösteremiyoruz ama tabii ki Activision'ı yakalamışken soru sormadan bırakamazdık. Onlardan tırtıkladığımız bilgilerle şunları derledik: Öncelikle Treyarch oyunun gelecekte geçeceğini Activision'a söylediğinde onların da en az bizler kadar şok olduğunu bilmelisiniz. *World at War*'la İkinci Dünya Savaşı ve *Black Ops*'la Soğuk Savaş döneminin ardından, gelecekte geçen bir oyun fikrinin ne kadar riskli olduğunun Activision da farkında. Lakin Treyarch'a hiçbir şekilde karışmadıklarını ve baskı uygulamadıklarını ısrarla tekrarladılar. Sonra da oyunlarının ne kadar iyi olduğunu ve buna ne kadar inandıklarını göstermek için bizi videolarla baş başa bıraktılar.

Malum, *Black Ops II* 2025'te geçiyor ama oyunun hikâyesi gereği yalnızca geleceğe değil geçmişe de gideceğiz. İlk video Monsoon haritasında geçiyordu. Sonrasında L.A. videosunu da gördük. Burada *Görevimiz Tehlike* filminde Tom Cruise'un yaptığı gibi vakumlu eldivenlerimizle kayalara tutunup belimizdeki ipin öteki ucundaki arkadaşımızı savurarak tutunmasını sağlıyor, daha sonra onu dayanak noktası olarak kullanıp biz salınıyor ve bu şekilde ilerliyorduk. Bir yerde pozisyonumuzu aldıktan sonra parasuit'lerimizi açıp resmen kanatlanarak ekipçe süzülmeye başlıyoruz. Activision yetkilileri oyun yakın bir gelecekte geçtiği için hep olabilecek teknolojileri oyuna kattıklarını söylemişlerdi. Burada özellikle çatışma sahnelerinde optik kamuflaj giyen askerler ve bunları görünür hale getirmek için EMP el bombaları atan düşmanlar görmek resmen tüylerimi diken diken etti. Aynı sahnelerde kullandığımız MQ-27 Dragonfire isimli, makineli tüfekle donanmış drone veya AGR (Autonomous Ground Robot) gibi yerden giden silahlı platformla savaş alanları oldukça değişmiş. VTOL'u saymıyorum bile. Çatışmaların genelinde ağır bir teknoloji hakim. Uydu veya drone görüntüsüyle bilgi toplayabiliyor, düşman robotlarını hack'leyebiliyoruz. Farklı dürbünler ve ekipmanlar kullanarak saklı düşmanları görebiliyor ve onların üzerine çeşitli silahlarla saldırabiliyoruz. Termal kameralı sniper tüfeği gibi silahlar, uçaktan hava desteği, kalkan dikip arasından ateş etme, mikro dalga saldırı yapan Guardian'ı açarak bir anda açıp çatışmanın tüm seyrini değiştirme falan derken, aksiyon boyunca düşmanın üstüne resmen teknoloji kusuyoruz.





Tek kişilik senaryoda görevleri kaybetsek bile oyun devam ediyor ve ona göre akış değişiyor. Bu da oyunun farklı akışı ve sonları olduğu anlamına geliyor. Yani birkaç save'imizi baştan yükleyip aynı bölümlerdeki farklı akışları görmek için oyunu tekrar tekrar oynayacağız. Oyunun önceki Black Ops'larda görmediğimiz kadar yüksek, hatta yorucu bir tempoya sahip olduğu kesinlikle söyleyebilirim.

HER ŞEY DEĞİŞİM ÜZERİNE

Gördüğüm kadarıyla oyuncuların çok kişilik oyunda karakterlerini istedikleri gibi özelleştirebilmeleri adına çok büyük değişiklikler yapılmış. Her şey attachment'lara bağlanmış. Üniformanızda adınızın görünmesi ya da silah kamuflajları gibi kozmetik yenilikler ve perk'ler var ama asıl iş silahınıza ne takıp çıkardığınızda bitiyor. Tek kişilik senaryo çok iddialı ve çok kişilik mod giriş seviyesinden ileri seviye oyuncuya kadar karşılaşma ve turnuva üzerine kurulmuş. Oyunda bir anlatıcı modu bile var. Yani maça girmek yerine izleyip anlatarak yayın yapabiliyorsunuz. Ayrıca zombi modu da geliştirilmiş ama bununla ilgili bir video göremedik.

Black Ops II fazlasıyla iddialı. Eski oyunların sadeliği ve kolay oynanabilirliğinden sonra karşımızda bambaşka bir oyun olarak çıkması da bunun göstergesi. Bence Treyarch eski oyuncularını üzme ve kaybetme riskini almış ama diğer yandan da *Modern Warfare* oyuncularının kalbini kazanmayı garantilemiş. Beklenti çok yüksek. Becerip beceremediklerini bu ayın 13'ünde hep beraber göreceğiz.

*Son Derece Gizli Toplantı



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Etli Biber Dolması

Üniversiteden mezun olurken "Altı sene içinde dört tane oyunda ismin olacak" deseler mutluluktan uçar mıydım, uçardım herhalde.

Nihayet o gün geldi. Bir düğmeye basacağız ve 10 milyon kişi yeni oyunumuzu oynamaya başlayacak. Düğme haliyle kırmızı. Karnımda hafif bir ağrı, bana ne oluyorsa? Sanki üniversite sınavına giriyorum. Ama kolay değil, iki senemi verdiğim, uğruna kabul etmek istediğimden daha fazla saç teli döktüğüm şey bir anda milyonlarca kişi tarafından görülecek. Heyecan ister istemez mevcut.

Blizzard'ın merkezine yakın bir yerde oyunun piyasaya çıkışı sebebiyle türlü etkinlikler düzenleniyor. Yaklaşık 5000 kişi gelmiş gibi. Seviniyorum, Diablo III partisinden daha büyük! Herkes bir çeşit kostüm içinde: Orklar, elfler, ve tabii ki pandalar... Fazla normal hissediyorum kendimi bir an. Bize Blizzard gömleği giyin dediler, biz de giydik. İçime çaktırmadan bir EA tişörtü giymeyi ihmal etmedim ama. Görseler kapı dışarı ederler mi acaba?

Çeşitli hediyeler var, bekleyenlerin arasına rastgele atıyorlar. Şapkalar, tişörtler, ekran kartları... Evet, koskoca ekran kartını seyircilere atıyorlar! O ekran kartı birisinin kafasını yarsa garanti kapsamından çıkar diye düşünen yok. Organizasyona tebrikler.

Benim çalıştığım dördüncü büyük çaplı oyun oluyor bu. Üniversiteden mezun olurken "Altı sene içinde dört tane oyunda ismin olacak" deseler mutluluktan uçar mıydım, uçardım herhalde. Kendime not: Daha sık mutluluktan uçulacak.

Bu arada belirtmeden geçmeyeyim, milli vazifemi yaptım ve WoW'un credits (emeği geçenler) ekranında etli biber dolmasına teşekkür ettim. *Special Thanks* bölümünde görebilirsiniz. "Troll"lük dedikleri bu olsa gerek.

Saat 12 oluyor ve havai fişekler eşliğinde birileri düğmeye basıyor. Yani umarım basıyor, çünkü gördüğüm kadarıyla bütün WoW ekibi burada eğlenmekle meşgul. Ofiste kalan var mı bilmiyorum. Unutmuş olamayız di mi? Hayırlısı...

Yapımcılar olarak bu noktada vazifemiz oyunların kutularını imzalamak. Yerlerimize geçiyoruz, sıra korkutucu boyutlarda. Sanırım sabaha kadar buradayız. Masaya herkes ismini ve oyundaki görevini yazıyor. Ben "kahveci" yazıyorum, güya komiğim. Oyuncularsa gerçekten takımın kahvecisi olduğumu düşünüyorlar. "Aa ben de Starbucks'ta kahve yapıyorum, favori kahven ne?" diyen var. Gerçi tamamen yalan değil. Geçen ay yazdığım gibi, kahvem Blizzard'da o kadar meşhur oldu ki artık her hafta para topluyorum ve günde iki litreye yakın kahve yapıp iş arkadaşlarıma dağıtıyorum. Ama yani arada kod yazdığım da oluyor!

Sabaha karşı dört gibi sıra bitiyor. Parti bitti, eve gitme vakti. Uyumadan önce hiçbir forumu ya da eleştiri yazısını okumamaya söz veriyorum kendi kendime. Yoksa uyumamın imkânı yok.

Ertesi gün öğlene doğru işe geliyorum. Bugün hiçbir güç bana kod yazdıramaz diyorum, sunuculardan biri patlamadığı sürece. Elbette iki saat içinde sunuculardan birinin benim kodumla ilgili olabilecek bir sorun yüzünden sürekli çöktüğü haberini alıyorum. Günümüzün internet çevrelerinde "facepalm" olarak adlandırılan hareketi yapıyor ve kod başına geçiyorum. Eskiden oyunlar ne güzeldi, piyasaya çıkınca bir daha dokunmak gerekmiyordu. Medal of Honor'ın çıktığı gün Hawaii'de güneşleniyordum yahu! (Hep Ayşe Arman ekolü köşe yazısı yazmak istemiştim, bu da kısmet oldu.)

Sorun hakkında biraz daha detaylı bilgi almak için "savaş odası"na gidiyorum. Oyunların çıkış günlerinde her şeyi kontrol altında tutmak için bu şekilde bir oda hazırlanıyor. Onlarca ekran, Matrix'teki ajanlara benzeyen daha önceden hiç görmediğim insanlar ve bağırış çağırış. Nedense babamın beni inatla götürdüğü salı pazarları gözümün önüne geliyor. Bir an önce kaçmak istiyorum oradan, ama göz ucuyla da şu an oyunu oynamakta olan oyuncu sayısına bakıyorum. Hiç fena değil.

Fark ediyorum ki sorun sunucuların yoğunluğu yüzünden ortaya çıkan bir bug. Biz kendi testlerimizde bu kadar yoğun sunucularla oynayamadığımızdan bazen böyle bug'lar gözden kaçabiliyor. Çözüm basit gibi neyse ki. Hem de benim kodum değilmiş suçlu olan, yaşasın! İki saat içinde duruma müdahale ediyoruz. Birkaç küçük problem haricinde oldukça başarılı sayılabilecek bir açılış.

Günün geri kalanı sakin geçiyor, oturup WoW oynuyoruz topluca. Akşama doğru başka bir bug'dan haberdar oluyorum. Bugünlük acelesi yok, ona da yarın bakarım diyor ve evimin yolunu tutuyorum. İki haftamı tüketecek korkunç bir bug olduğundan haberim bile yok henüz. Artık onun hikâyesini de gelecek ay anlatırım.

service -- Marziyat ve Mesut
Ozil'e, Ve etli biber dolmasina
Sevgilerle (olsa da yesek) --

OYUNEZER!

6'N ÜSTÜNE GELMİŞ SENİN!

Kararsız mıyım? Hiç de değilim... Resident Evil 6'yı, (y sesine vurgu yaparak) bayıla bayıla oynadım. Leon'ın senaryosu, Ada'nın perdeyi kapatması mest etti beni. Seriye özel bir ilgim var. Başından beri o "çiiizzii" havasını çok sevdim. Geçen ay oyunu olabilecek en iyi şekilde incelemiş Volkan'ın verdiği nota da sonuna kadar katılıyorum. Nesini ezeceğiz peki bu oyunun? Sanıyorum çok az kişinin yaptığı ya da yapacağı bir şey yaptım ben, altıncı oyunu bitirmemin hemen arkasından. Dedim ki, "Şimdi, hemen ilk üçlemeyi bir denesen aradaki farkı daha net görürsün. Aç bi' oyna bakalım şu oyunları." Üşenmeyip açtım ve Resident Evil 6'nın aslında nasıl berbat bir devam oyunu olabileceği hakkında bazı argümanlar geliştirdim.

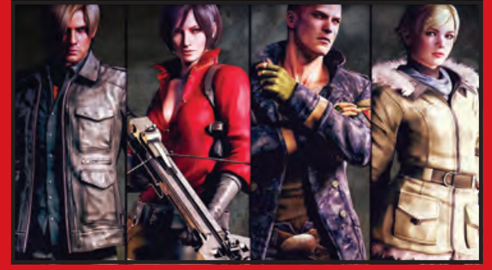
ÇARESİZ HİSSETMEK İSTİYORUM...

Serinin köklerinden koparılmış olması sadece oyun türünün değişmiş olmasına yapılmış bir atıf değil aslına bakarsanız. Konsept olarak oyun fazlasıyla standardize edilmiş ve ortalama oyuncu kitlesinin beğenisine hazır hale getirilmiş. Orijinal üçlemede beni en çok çeken ve "hayatta kalma" temasının sıkı temellere oturmasını sağlayan unsur olan çaresizlik artık yok. Peki, nasıl bir çaresizlik bu ve günümüz Resi oyunlarında neden yok? Orta büyüklükte bir şehir olan Raccoon'un özel tim elemanlarının teker teker ortadan kaybolmasını işliyor orijinal Resi; evet, S.T.A.R.S. belki eğitimli bir özel tim ancak tamamen oradan buradan toplanmış otoban polislerinin ve ordudan atılma yeni yetmelerin oluşturduğu bir topluluk olarak sunuluyor önümüze. Silah hastası Barry, hava kuvvetlerinden emre itaatsizlikten atılmış Chris, tam bir taşra kızı olan Jill, çaylak ve saf Rebecca, motorcu Forest gibi tiplemeler tam olarak B-sınıfı filmlerde rastlayacağınız ancak bir o kadar da senin benim gibi karakterler olarak dağıtılmışlardı hikâyeye... Daha operasyon başlar başlamaz darmadağın oluyorlar ve bir daha da toparlanamıyorlardı. Tam bu noktada silahların da karşılaştığınız tuhaf düşmanlar için yeterli olmadığını anlıyordunuz. Karanlık atmosfer, olabilecek en depresif müzikler, ağır yalnızlık ve çok çok kısıtlı cephane ve malzemeler sizi son derece çaresiz bırakıyor, bu çaresizlik de her bir adımda daha da gerilmenize yol açıyordu. Diğer yandan ne checkpoint, ne de doğru dürüst kayıt noktası bulunuyordu. Öldünüz mü tam ölüyordunuz... Dikkatli, hem de çok dikkatli olmak zorundaydınız. Shinji Mikami'nin tasarım tercihleri hayatta kalma/korku deneyiminin çok üst bir noktaya taşınmasına yol açmıştı (kanımca bu türün ulaştığı zirve sadece Gamecube platformuna çıkmış olan orijinal Resident Evil'ın remake'idir).

MERMİM KALMASIN İSTİYORUM...

Şimdi kasedi ileri sarıyoruz ve son üçlemeye geliyoruz (4-5-6). Elbette ki Capcom artık naftalinlenmesi gereken oyun dinamiklerini günümüze uyarlamalıydı. Fakat bunu, oyunun türünü ve verdiği hissi değiştirmeden yapmalıydı. Son üçlemenin karakterlerine baktığımızda aradaki fark zaten ortaya çıkıyor. Her bir karakter birer süper ajan/asker haline geldi ve biyolojik terörden korkacak pek bir şey kalmadı. Güçler artık denk ve süper karakterlerimizin elinde her türlü cephane, silah, malzeme desteği var. Üzerine misler gibi checkpoint sistemimiz de var, ölsek bile iki adım geriden başlayabiliyoruz. Ve böylece, karşımızda salt bir üçüncü kişi shooter oyunu kalmış oluyor; katıksız. Eğer oyunun tasarımcı ekibinde olsaydım, serinin takip etmesi gereken yol olarak aksiyonu değil daha ağır oynanan Batman Arkham serisi gibi bir oynanışı tercih ederdim. Oyunun haritalarını çok daha akıllıca kurgular, cephane ve silahları çok daha kısıtlı tutar; oyunun A noktasından B noktasına bir çırpıda değil, büyük ama karmaşık bir mekânda çok daha yavaş bir tempoda oynanmasını sağlardım. Bence Batman Arkham serisinin oyun tasarımı, survival/horror türünün, günümüzde ulaşması gerektiği noktaydı ancak Capcom kolaya kaçarak karşımıza shooter kimlikli bir oyunla çıkmayı tercih etti. Böylece bulmacalar, yön bulma, çaresizlik, cephane ve malzeme yetiştirme, ölmekten korkma gibi unsurlar kayboldu.

Yer bıraksanız daha 15 sayfa falan giderim bu konuda... Geliştirdiğim argümanlardan sadece birini işleyebildim maalesef. Neyse, meraklıları bana mail atsınlar, oradan devam ederiz.



Sizlerle hayatta kalmak çok kolay dostlar. Sırf oyun daha ulaşılabilir olsun diye bastılar steroidi, verdiler otomatik tüfekleri, sıka sıka gidiyorsunuz.



Asıl zor olanı bunlar başarıyordu işte. Hazırlık yok, cephane yok, harita yok... Koca malikânenin içinde bin türlü mâhlukatla tıkılıp kalıyorlardı.



Oyunun türü hayatta kalma ya da korku değil ancak hem oyun mekanikleri, hem de tasarım olarak olası bir Resident Evil'a çok yakışacağına eminim.



Serinin bir sonraki oyunu için çok ciddi bir reset atılması gerektiğini düşünüyorum ben. Karakterler, hikâye birbirine girdi ve yapımcılar artık markayı kontrol altında tutamıyor.

AYIN EZENİ



Furkan Faruk Akıncı

Çocukken aşık olduğu kızın saçını çeken çocuklardandı Faruk. Büyüdü ve sevdiği oyunlara verip veriştirmeye başladı. Tahminen 15 yıldır oynadığı Resident Evil'la bir türlü barışamaması bu yüzden. Faruk, seviyorsan git konuş bizce abi ya...

BİR YERDEN ÇIKARACAĞIM AMA? -TURGUT UÇ



REMEMBER ME™

HEPİMİZ BİRBİRİMİZE BAĞLIYIZ. Hareketlerimiz, düşüncelerimiz, hikâyelerimiz, ruhlarımız... Ve anılarımız. Buna ister kelebek etkisi deyin, ister evrensel bir bilinç. Ne derseniz deyin, bu birbirimizden bağımsız hareket edemediğimiz gerçeğini değiştirmiyor. O halde ne kadar özgürüz? Yaptıklarımızdan ve sonuçlarından ne kadar sorumluyuz? Bizi biz yapan şeyler tamamen bizim kontrolümüzde mi? Ya bir gün kontrolü kaybedersek, ya da şöyle diyelim, ya ona hiç sahip olmadıysak?

Gamescom 2012'de Remember Me ile ilk karşılaşmamız oldukça heyecan verici olmuştu. Tam da mevcut konsol neslinin sonlarına yaklaşırken yeni fikri mülklerin suyunu çektiğini düşünüyorduk ki Remember Me saklandığı köşesinden kafasını uzatıverdi. Kabul edelim, uzaktan bakıldığında çok tanıdık geliyordu aslında. Daha birkaç ay önce ağzımızı yüzümüzü yamultmuş *Watch Dogs* esintilerini hissetmek güç değildi. Oyun dinamikleri adeta *Uncharted*'ın uzaktan akrabası gibiydi. Ve elbette atmosfer *Blade Runner*'ın setini kullanıyorlarmış hissi yaratıyordu. Ortada bu kadar benzeşme varken kafada soru işaretleri oluşuyor haliyle. Ama bir saniye durup düşünün; *Watch Dogs – Uncharted – Blade Runner* bileşeni kulağa gerçekten inanılmaz gelmiyor mu?

AH O ESKİ HATIRALAR

İyi kotarılırsa evet ancak yeterli değil. Remember Me'yi bütün bu oyunlardan ayıracak, piyasada yerini sağlamlaştıracak bir fikre ihtiyacı var. İşte o fikir de oyunun isminde saklı. "Müdahale edilebilir anılar" konseptiyle yola çıkan oyun, bütün dinamiklerini bu fikre yaslıyor. Dövüş sistemi, bilgi edinme yolları, özel güçler vb. tüm unsurlar anılara müdahale edilerek hayat buluyor. Hâl böyle iken senaryonun da farklı bir güzergâhta ilerlemesini beklemek saçma olurdu...

Nilin isimli eski bir hafıza avcısını yönetiyoruz oyunda. Eski diyorum çünkü bu görevi kendisine veren Memoreyes isimli şirket Nilin'in tüm hafızasını siliyor ve onu bir hapishaneye kapatıyor. Memoreyes, insanların anılarını depolayabilen, silebilen, satabilen ve takas edebilen bir sosyal ağ şirketi. Oyunun geçtiği 2084 senesinde insan anılarını depolayabilmek, silebilmek ve manipüle edebilmek en önemli unsur haline geldiğinden Memoreyes, dünyanın en büyük şirketi olarak konumlanmakta. Bu denli büyük bir şirketin Nilin gibi bir çalışanının hafızasını neden silme ihtiyacı duyduğu muamma. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere Nilin bunu bir şekilde öğreniyor ve kim olduğunu hatırlamak, anılarını yeniden kazanmak için bir yolculuğa çıkma kararı alıyor. Klişe...

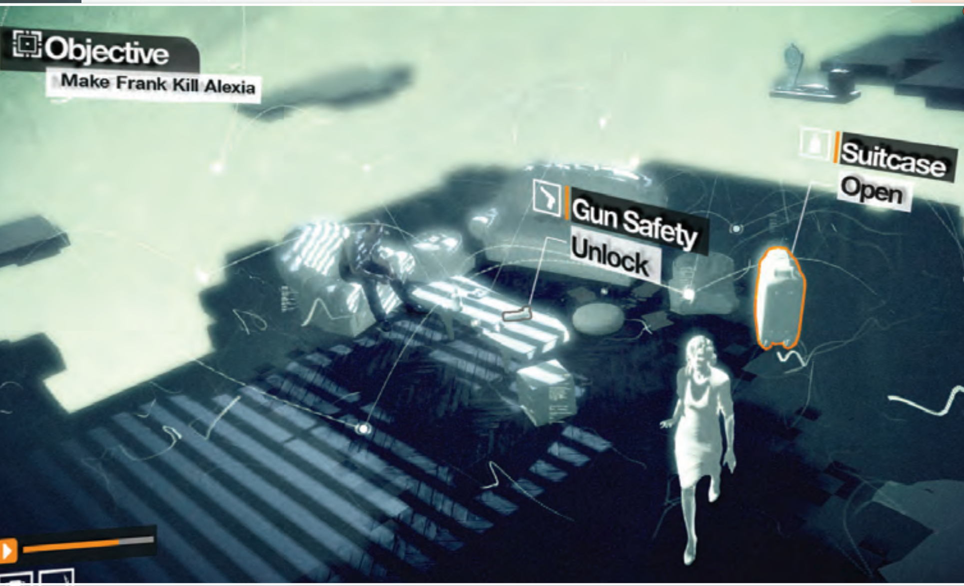
Hem Nilin, hem de Memoreyes oyunda çok önemli bir noktada bulunuyorlar. Çünkü oyunun anlatmak istediği iki hikâye var aslında. Birincisinden az önce bahsettim, diğeriyse sosyal ağların

ŞCR / DONTNO ENTERTAINMENT

2008 yılında sadece 5 kişi ile kurulan Fransa merkezli bir firma Dontnod Entertainment. Maalesef şecerelerini dökemiyoruz çünkü Remember Me daha ilk oyunları. Her yeni firmanın yaşadığı sıkıntılara benzer sıkıntılar yaşayan Dontnod, Remember Me'nin yapım sürecinde ilk olarak Sony ile yola çıkmış ancak bir noktada yarı yolda bırakılmış. Onlara yardım elini uzatansa bir başka büyük firma Capcom olmuş ve şu an özellikle Yoshinori Ono'nun desteği ile büyümekteler.



İnsanların anılarını çalıyorsun anladık da, o ağız ne oluyor o ağız? İlla bir şov, illa bir gösteriş...



İşte insanların anılarını karıştırdığımız ekran. Seçenekleri oyun sunuyor, kararları biz veriyoruz.

Silah kullanımı yasak olduğundan yakın dövüş daha da önem kazanıyor. Kombo sistemi de buna göre oluşturulmuş.



gelecekte nasıl bir noktaya gelebileceği üzerine kurgulanıyor. Memoreyes, dibine bomba koyup patlatmak isteyeceğimiz "kötü" bir şirket değil. Aksine, günümüz sosyal ağlarının bundan çok da uzak olmayan bir gelecekte ulaşabilecekleri noktayı gösteren basit bir yansıma aslında. İnsanların birbirlerine bu kadar bağlanmalarını ve özelin genel ile bu kadar iç içe geçmeye başlamasını sorgulamak istiyor oyun ve bunu da Memoreyes üzerinden yapmaya çalışıyor. İşte tam da bu nedenle basit bir aksiyon-macera oyunu değil Remember Me. Oyuncuya sordurttuğu soruları ve kendilerinin bulmasını istediği cevapları var.

Oyunla ilgili bildiklerimiz bulmacanın tüm parçalarını tamamlayacak düzeyde değil. Aslına bakarsanız daha sadece kenarları dizebiliyor ve içerisini tamamlayabilmek için yeni parçalara ihtiyaç duyuyoruz. Ancak çerçeve belli olunca, resmin geneli hakkında yorum yapabilmek de mümkün oluyor. Elimizde iki adet oynanış videosu var mesela. Bunlardan ilkinde Frank Forlan isimli bir görevliyi öldürmeye çalışıyor Nilin. Videonun geneli anı manipülâsyonunun nasıl işlediğini göstermek üzere kurgulanmış. Hedefimizin nerede olduğunu dahi anısını çaldığımız bir güvenlik gücünden öğreniyoruz. Anlayacağınız; "Görev başladı. Şuraya git, gerekeni yap ve kaç" temalı bir oyun değil Remember Me. Ne yapmamız gerektiğini biliyoruz ancak nasıl yapacağımızı öğrenmek tamamen bize kalmış durumda. Lokasyonu da öğrendikten sonra birkaç tırmanma sekansının ardından hedefinin ofisine ulaşıyor Nilin ve tam da bu noktada Remember Me'nin en büyük numarası kendini gösteriyor: Anı karıştırma". Görev basit, Frank Forlan ölmeli. Ancak onu öldüren biz olmayacağız, en azından fiziksel olarak. Anılarına girerek manipüle etmeli ve kendisini öldürmesini sağlamalıyız.

İçine girdiğimiz anıda Frank ve karısı evde ufak bir tartışma yaşıyorlar ve bunun sonucunda karısı evden ayrılmadan önce Frank'in fırlattığı bir cam şişe aynada patlıyor. Şimdi biraz geri sarıyoruz ve manipüle edebileceğimiz unsurlar ekranda beliriyor. Oyunu oynayan kişi 5-6 farklı seçenekten şişeyi yere devirmeyi seçiyor. Bunun sonucunda Frank yere düşen şişenin üzerine basıyor ve masanın üzerinde duran silahı bir anda ellerinde buluyor. Karısıyla yaşadığı kriz anı sırasında parmaklar tetiğe gidiyor ancak emniyet kapalı olduğundan ateşlenmiyor. Olmadı, yine başa sarıyoruz. Bu kez seçeneklerden bir diğeri olan emniyeti açmayı seçiyor oyuncu ve bir kere daha anıyı izlemeye başlıyoruz. Aynı olaylar ve bu kez emniyet açık olduğundan yanlışlıkla tetiğe giden parmak silahı ateşliyor ve bam! Karısı Frank'in ellerinde ölüyor. Gerçekte var olmayan bu anı birden hedefimizin beynine yükleniyor ve karısını öldürmüş olmanın vicdan azabına dayanamayarak kafasına sıkıveriyor. Inception benzeri bir sistem olduğunu söyleyebiliriz, bu nedenle fazlasıyla da ilgi çekici görünüyor. Bilmediğimiz ise bu manipülâsyon sırasında gördüğümüz seçeneklerden diğerlerini kullanarak da benzer bir sonuç elde edip edemeyeceğimiz. Yani sonuca ulaşmak için tek bir yol mu var, yoksa oyun bu konuda biraz daha mı cömert? Sanıyoruz ki bunu ancak oyun çıktığında öğrenebileceğiz.

İkinci videoya geldiğimizde ise bu kez aksiyon ve platform öğelerini görme şansı buluyoruz. Bir görev sırasında Nilin'in karşısına bir helikopter geliyor ve üzerine mermi kusuyor. Bu noktada fazlasıyla aşina olduğumuz kaçma süreci kendini



gösteriyor ve hoplama, zıplama ve tırmanma içerikli olaylar zinciri birbirini takip ediyor. Bu videoda değinmemiz gereken nokta da sanıyorum ki yakın dövüş sistemi olacaktır. Zira Nilin, yakın dövüş sırasında da düşmanlarının zihinlerine müdahale edebiliyor. Oldukça akıcı dövüş hareketlerinin ardından kafasına doğrulttuğu eliyle düşmanının zihnine gereğinden fazla anı yükleyerek kendinden geçirebiliyor veya tüm anılarını silerek ne olduğunu şaşırtabiliyor karakterimiz. Hatta ve hatta bütün bunları yapmasını sağlayan eldivenini yere vurarak çevresindeki tüm düşmanları etkileyen bir zihin müdahalesinde bile bulunabiliyor. Eğer söylenenler doğruysa oyunda 50.000 kombo yer alacakmış ki bu gerçekten dudak uçuklatan bir sayı. "Combo Lab" isimli sistem ile kullanmak istediğimiz dört komboyu bütün bu kombolar arasından seçebilecek ve biz nasıl istiyorsak öyle oynayabileceğiz. Tahmin edebileceğiniz üzere kendi hafızamızı kazandıkça yeni komboları da yavaş yavaş yeniden öğreneceğiz.



FAZLASIYLA ZARARSIZ

Videolardan çıkarılabilecekler şimdilik bu kadar ancak bana sorarsanız özellikle ilk video ile yanlış bir tercih yapılmış durumda. Çünkü oyundaki bütün görevlerden sadece birini görebilmiş durumdayız ve bu görevde de birisini öldürüyoruz. İlginçtir ki Frank Forlan, bütün oyun boyunca öldüreceğimiz tek kişi olacak. Çünkü oyunun geçtiği Neo-Paris'te silah kullanımı yasaklanmış durumda ve bizim güçlerimiz de düşmanları öldürmüyor, sadece baygınlık geçirmelerini sağlıyor. Hal böyle olunca, oyunla ilgili bilgi alabildiğimiz yegâne videoya düşmanı öldürebildiğimiz bir görevi koyarsanız ister istemez insanlarda farklı bir algı oluşur. Yapımcıların verdiği röportajlara kadar Remember Me'de bol bol anı manipülâsyonu ile insan avlayacağımızı falan düşünmüştüm. Oysaki yapımcılar tamamen vahşet karşıtı ve içerisinde ölümün olmadığı bir oyun yapmak istiyorlar. Bunu da ölümün olduğu bir video ile insanlara anlatmak istemişler. Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu?

Nilin karakterini ilk gördüğümde aklıma hemen iki isim geldi: *Beyond Good & Evil*'dan Jade ve *Mirror's Edge*'den Faith. Özellikle oyunun aksiyon ve platform kısımları adeta üçüncü şahıs kamerasıyla oynanan bir *Mirror's Edge* havası veriyor. Bazı tırmanma noktalarının, boruların vb. kırmızı olması da bu havaya katkı sağlıyor. Ana karakterin kadın olması yapımcı ekibin özel bir tercihi. Çünkü Remember Me anılar, insan kimlikleri, duygular ve farklı bir cyberpunk dünya üzerine kurgulanmış durumda ve yapımcı ekibe göre erkek bir karakter bu yapıya uymuyor. Daha hassas olduklarından kadın bir karakterin daha inandırıcı olacağını düşünmüşler. Bir de erkek oyun karakterlerinin klişe olduğuna inanıyorlar, bu da bir etken olsa gerek.

Konu görselliğe geldiğindeyse Remember Me'nin ilgi çekici olduğunu kabul etmek gerekli. Her ne kadar yapımcılar sürekli öyle olmayacağını belirtse de gördüğümüz kadarıyla genel olarak karanlık bir atmosfere sahip olacak oyun. Bu karanlığın içinde neon ışıkları her yeri aydınlatırken, devamlı olarak yağan yağmurun ıslattığı yüzeyler bu ışıklarla bir bütün oluşturacak. Remember Me'nin gerçekçi olmak gibi bir derdi olmadığı ortada, daha ziyade "Neo" ekine yakışır bir yapısı var. Oyunun kapağında "Blade Runner" yazsaydı eğer sanıyorum ki kimse de kalkıp "Bunun Blade Runner'la ne alakası var kardeşim" demezdi. Aradığınız şey eğer yakın gelecekte geçen distopik bir atmosferse bunu Remember Me'de bulacağınızdan emin olabilirsiniz.

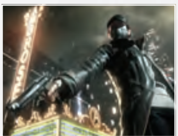
COMBO LAB

Yazı içerisinde ufaktan değindiğimiz Combo Lab'e biraz daha eğilmek gerekiyor aslında. Sistem şu şekilde işliyor: Nilin'in aynı anda kullanabileceği dört kombosu bulunuyor, bu komboları yine dört ana başlığa ayrılmış ve Pressens ismi verilen alt kategorilerden kendi istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Regen, Power, Cooldown ve Chain isimlerine sahip bu alt kategorilerden istediğimiz gibi kombolar yaratabiliyor ve dövüş sistemimizin tamamen bize özel olmasını sağlayabiliyoruz. Örneğin, kombolarınıza Regen kategorisinden hareketler koyarsanız her vuruşunuzda sağlık barınız dolarken, Cooldown kategorisinden koyduğunuz hareketler özel güçlerinizin yeniden yapılabilme sürelerini kısaltıyor. Kişiselleştirilebilir olan bu sistem gerçekten muazzam görünüyor ve Street Fighter'ın yapımcısı Yoshinori Ono'nun parmağı olduğu hissedilebiliyor. Alın size oynamak için bir sebep daha.

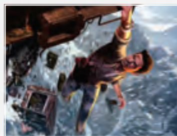


Son zamanlarda çok fazla "Güzel bir fikri hunharca harcayan oyun" gördük. Remember Me'nin de elinde işte böyle güzel bir fikir var. Ancak her Oyungezer yazarının olduğu gibi benim de başucumda bulunan kristal küreme bakmam gerekirse bu oyunun sonunu pek karanlık gördüğüm söylenemez. Ha, bünyede hâlâ bir *Watch Dogs* etkisi yaratabilmiş değil belki ama üzerinde bol bol konuşacağımız, arkadaş sohbetlerine eşlik edecek bir oyun olacak bana göre Remember Me. Sübliminal mesaj konusunda da başarılı olduğunu söylemem gerekli, yıllar sonra "A yok, hiç hatırlayamadım ben o oyunu" diyemeyeceğiz anlaşılan...

Kimyamız tutuyor mu?


Bunun oyun dinamikleri




Bunun platform öğeleri




Bunun da görselliği





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: Mayıs 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.dont-nod.com



Oyungezer

Oyungezer İstatistik Enstitüsü, 2012

Son 5 yıl içinde toplam **8984** sayfalık **60** dergi hazırladık.

Her ay, ortalama **542.920** toplam **32.575.200** karakter yazı yazdık.

Sayfa sayısı:
En az: **132**
En çok: **196**
Ortalama: **149,73**

Her ay ortalama **17.500** dergi basıyoruz.

KKTC sakinleri her bir sayıya 1-1,10TL daha fazla ödedi. Buna rağmen, KKTC satışlarından kâr etmedik.

Sayfa sayımız hep 8'in katı çünkü dergi formalar halinde hazırlanıyor ve yarım forma demek 8 sayfa demek.

Dergi fiyatı





1. sayı	5. sayı	33. sayı	49. sayı
5,95TL	6,50TL	6,90TL	7,90TL

Bastığımız tüm dergi sayfaları **700** futbol sahasını kaplıyor, uç uca dizince Dünya'nın çevresini **1,16** kez dolaşıyor.

hediyeler

Fırsat ve kaynak buldukça bir şeyler daha hazırlıyoruz ve evet farkındayız, posterleri çok seviyorsunuz.

- **23** poster
- **16** sayfalık PS Vita tanıtım eki
- **63** DVD
- **68** sayfalık Aion kitapçığı
- **36** sayfalık StarCraft II strateji rehberi
- **477** GB oyun

Dergi sayfalarının basımı için yaklaşık **9400** ağaç katlettik.





Acaba her okur bir ağaç dikse, dünyaya borcumuzu ödeyebilir miyiz?





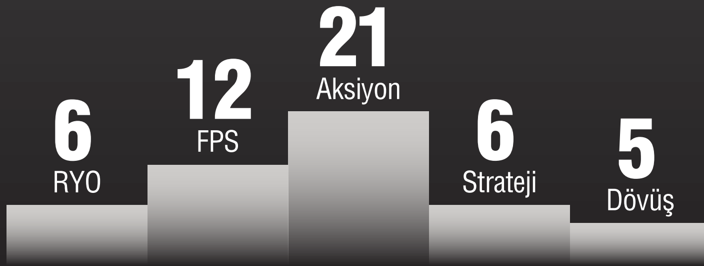
oyungezer'e kapak olanlar

1. Orange Box
2. Crysis
3. Grand Theft Auto IV
4. Tomb Raider: Underworld
5. Command & Conquer: Red Alert 3
6. Assassin's Creed
7. Grand Theft Auto IV
8. Prince of Persia
9. Diablo III
10. Crysis: Warhead
11. Soulcalibur IV
12. Spore
13. Far Cry 2
14. World of Warcraft: Wrath of the Lich King
15. Empire: Total War
16. Street Fighter IV
17. Resident Evil 5
18. God of War III
19. Mafia II
20. Call of Duty: Modern Warfare 2
21. Left 4 Dead 2
22. Tales of Monkey Island
23. Batman: Arkham Asylum
24. FIFA 10
25. Assassin's Creed II
26. Call of Duty: Modern Warfare 2
27. Oyunların 10 Yılı
28. Mass Effect 2
29. StarCraft II
30. God of War III
31. Super Street Fighter IV
32. Red Dead Redemption
33. E3 2010
34. StarCraft II
35. Spider-Man: Shattered Dimensions
36. Batman: Arkham City
37. Fallout: New Vegas
38. Gran Turismo 5
39. World of Warcraft: Cataclysm
40. Killzone 3
41. The Elder Scrolls V: Skyrim
42. Crysis 2
43. Mortal Kombat
44. Call of Duty: Modern Warfare 3
45. Diablo III
46. Deus Ex: Human Revolution
47. Gears of War 3
48. Might & Magic Heroes VI
49. Battlefield 3
50. Assassin's Creed: Revelations
51. Star Wars: The Old Republic
52. Hitman: Absolution
53. Assassin's Creed III
54. Mass Effect 3
55. Call of Duty: Black Ops II
56. Diablo III
57. God of War: Ascension
58. Injustice: Gods Among Us
59. Dishonored
60. Guild Wars 2

Birden fazla kez kapak yaptığımız oyun serileri

- Assassin's Creed (4)
- Call of Duty (4)
- Crysis (3)
- Diablo (3)
- God of War (3)
- Batman (2)
- Grand Theft Auto (2)
- Mass Effect (2)
- StarCraft (2)
- World of Warcraft (2)

En çok kapak yaptığımız oyun türleri



Platformlara göre dağılım

Aşağıdaki toplamın dışında kalan 2 kapağımızı platformlardan bağımsız konulara ayırmıştık.



Çoklu Platform



PC



Konsol

yaptığımız ölümcül hatalar

- **"Merhaba Dünya'lı"** } 12. sayı Ekim 2008
- **"Ghot Recon"** } 33. sayı Temmuz 2010
- **"Stateji Rehberi"** } 35. sayı Eylül 2010

bir daha asla...

- Final Fantasy oyunları için "**bu sonmuş**" demek
- Her yıl FIFA/PES için "**bu kez olmuş**" demek
- Resimaltı yazılarında ağzı açık bir yaratık oldu mu dişçi esprisini yapıştırmak
- İncelemeleri "**paranızın karşılığını veren bir oyun**" cümlesiyle bitirmek
- **"Yine mi Call of Duty oyunu..."**
- Hava durumundan şikâyet etmek

İlk 45 sayımızın kapaklarını farklı yöntemlerle üst üste bindirince ortaya böyle sanatsal **çalışmalar çıktı.**

ofiste hayat

2012 yılındaki toplam masraflarımız

2300TL

2300TL

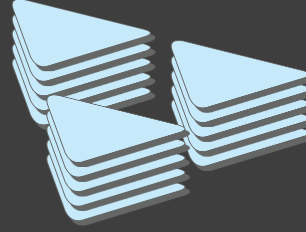
1750TL

Wi Fi 1028TL

600TL



Yemek Sepeti'ne **1036,05**TL bayıldık



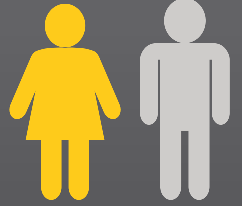
15 pizza sipariş ettik.

Birilerimiz tıkınırken birilerimiz rejim yapıyordu.

Ofisimizin kilo verme şampiyonları

Damla 24kg

Volkan 16kg



Kırıp dökülen, kaybolan elektronik aygıtlar

TV (4) Xbox 360 (3) DS (3) iPhone (3) PS2 (1) Wii (1)

ayrıca bilumum sabit disk, klavye, fare, monitör...

En az **180 gece** *sabahladık*





Ofiste kaldığımız gecelerde yaşadığımız **paranormal** aktivite sayısı:

Ne siz sorun, ne biz söyleyelim...

Hep çalışacak değiliz ya, bazen de eğlendik.

Ofiste toplam

8 parti yaptık





Bazen işi biraz abarttık:
ofiste fazla gürültü yaptığımız için,
ofiste matbaa çalıştırdığımız için (?),
ofiste fuhuş yaptığımız için (?!) ve
ofiste kürtaj yaptığımız için (?!?)

polis amcalar

kapımızı tıklattı (bunlardan sadece biri doğru).

Aşırı kar yağışı nedeniyle ofiste **11 saat** mahsur, **3 gün** susuz kaldık; giriş kapısının önünde **birçok kez** kayıp düştük. Üstelik bir keresinde bahçemiz göçtü!







Aralık 2010 - Kedimiz Puri Puri'yi sahiplendik.

2 Mayıs 2011 - Puri, beyaz gri siyah üç kedi yavrusuna annelik etti.

Ofisten geçen diğer hayvanlar

Fernando, Pisi Reis, Zeytin, Ziggy Stardust (RIP), Bakan Kedi™, Pofuduk Kedi™...

incelemeler

60 sayı boyunca toplam

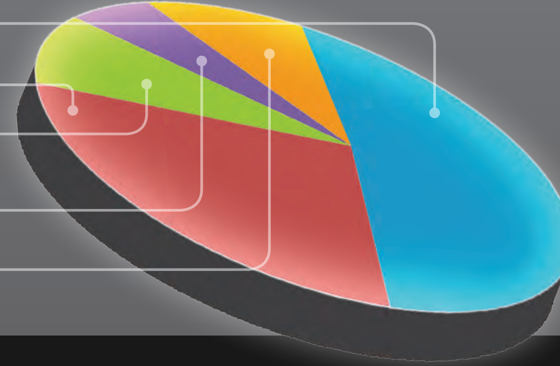
1093 oyun

44 yazar tarafından

10 ayrı platformda incelendi

İNCELEMELERİN PLATFORMLARA GÖRE DAĞILIMI

- PC (%51,6)
- PS3 (%22,8)
- Xbox 360 (%8,5)
- Wii (%6,2)
- Diğer (%10,9)



En çok inceleme yazan yazarlar

Ali Sezgin (185)	Kaan Alkın (107)	Volkan Turan (104)

Puan ortalaması (10 üzerinden)	7,63
Verdiğimiz en yüksek not (GTA IV, Red Dead Redemption, Skyrim)	9,9
Verdiğimiz en düşük not (Rogue Warrior)	0,9

Oyungezer Forumları

34.935 kullanıcı

18.406 başlık

1.445.634 ileti



İzlenim sayısına göre en popüler 5 başlık

OGZ Telegol	1.650.840
Steam	1.189.330
Komik Resimler [Güncel]	884.051
Türkiye'yi neler bekliyor?	765.781
En son ne izlediniz? Yorumunuz, notunuz?	606.151

Oyungezer Online

Açılış tarihi: 4 Ekim 2007 Perşembe



İlk günkü ziyaretçi sayısı	1456
Bugünkü ziyaretçi sayısı	12.998

OGZ Online, Türkiye'nin en çok ziyaret edilen

852. sitesi

Toplam tekil ziyaretçi sayısı

5.026.000

(Ankara nüfusundan fazla)

OGZ Online'a en çok giren yabancı ülkeler

- Amerika
- Almanya
- İngiltere
- Fransa
- Bulgaristan
- Rusya
- Hollanda
- Azerbaycan





Toplam yaratılan maç sayısı

36075

12 ceza puanı alıp üyeliği dondurulan oyuncu sayısı

22039

Toplam admin sayısı

57

En yüksek level'a sahip oyuncu

Level 257

killn0d

sosyal ağlar



88.277 takipçi



40.970 beğeni



4.586 oyuncu



2.993 abone & **911.534** görüntüleme



371 üye

gezenti



Harita küçük ve coğrafya bilgimiz sınırlı olduğundan, yukarıdaki harita ancak yaklaşık bir tablo çiziyor.

 Oyungezer çalışanlarının oyun fuarları, oyun gösterimleri, iş görüşmeleri ve benzeri sebeplerden yaptıkları yurtdışı seyahatleri

 Oyungezer okurlarının gönderdiği Gezenti fotoğrafları (örnek fotoğraflar için bkz. Posta İdaresi'nin son sayfası)

dergi ekibi

Oyungezer'de an itibarıyla 26 erkek ve 6 kadın çalışıyor.



32 kişi

Eğer isminiz "E" ile başlıyorsa ve 4 harfliyse Oyungezer'de çalışma ihtimaliniz yüksektir:

Emin, Emre, Emre, Emre, Erce, Eren, Eser

ARTIK BAŞKA DİYARLARDA GEZENLER

Berkant Akarcan

Emin Barış

Erdem Madaralı

Kaan Alkın

Mehmet Kentel

Mert Hakkı Bingöl

Olgay Ertez

Yiğitcan Erdoğan

posta idaresi



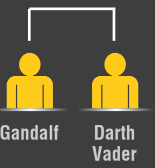
İlk mektup: Utku Çakır, 2 Kasım 2007

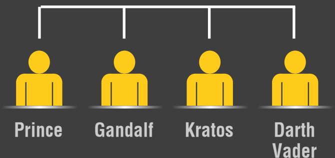
Mektup Sayısı	1951	Gezenti Sayısı	226

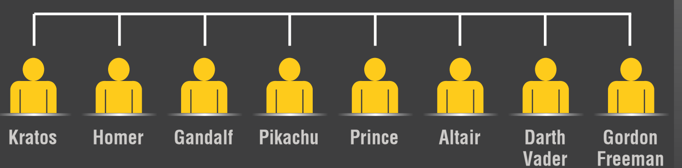
ogz dövüş kulübü

OGZ Dövüş Kulübü, Aralık 2007 ile Ağustos 2008 arasında oyun kahramanlarını dövüştürdüğümüz hayali bir etkinlikti. Maçların sonuçlarını sizin oylarınız belirlemişti.

























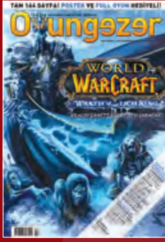
















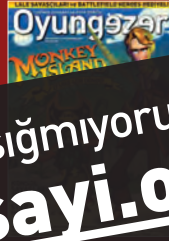












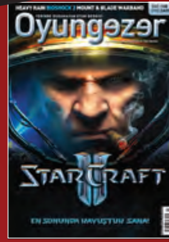












































Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme

XCOM
ENEMY UNKNOWN

Strateji sever misiniz?
O zaman hâlâ bu yazıyı okuyor olamazsınız (sf. 46)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **115. sayfaya** davet ediyoruz.



PANDARIA PANDALARINDIR

-ALİ SEZGİN

AİLEMİN OYUN KAVRAMIYLA pek alakası olmasa da son dönemde babamın söylediği bir şey beni fazlasıyla düşündürdü. Uzun yıllardır babam oyun oynarken ara sıra gelip beni izler. Son dönemde de işim gereği incelemedir, yazıdır yetiştirirken ara sıra dizüstünü açıp, önünde oyun oynamak zorunda kaldığım oluyor. Babamın önemli bir tezi var; aslında ben yaklaşık 20 yıldır hep aynı oyunları oynuyorum. FPS olan bütün oyunlar aynı, bütün aksiyon oyunları birbirinin taklidi ve tahmin edebileceğiniz üzere devasa online oyunlar (DVO) için de görüşü çok farklı sayılmaz.

Yine o günlerden birinde babam *World of Warcraft*'ı gördü ve klasikleşmiş "Bütün bu oyunlar aynı" konuşmasını yapmaya başladı. Sorun şu ki; bu sefer haklıydı.

Çok sayıda DVO oynamış olsam da, aralarında sadece *World of Warcraft* kalıcı oldu. Üniversiteye ilk başladığımda oynadığım bu oyun, çoktan okulu bitirip işe güce bulandığım bu yaşımda bile hâlâ hayatımda olduğuna göre muhtemelen bir oyuncu olarak bir şeyleri yanlış yapıyorum. Onlarca yeni oyun, grafik motoru ve teknoloji gelirken ben *WoW*'la uğraşarak acaba vaktimi boşa mı harcıyorum? Bu derin düşüncelere dalmışken ekranıma baktığımda çevremde hoplayıp zıplamakta olan pandaları fark ettim. Siyahıyla beyazıyla, Mage'iyle Monk'uyla pandalar çok şirinler yahu. Eminim 5-6 saat kasıp şapkasını değiştirsem daha da şirin olacaklar. Şu iki zindana gireyim de –1-1-4-3-1-1-2-1....

Şaka bir yana, dönemler ve oyunlar değişiyor ama *World of Warcraft* yıllara meydan okurcasına hâlâ yerinde duruyor. İşin komik yanı koca oyunda dövecek kimse kalmadı galiba. Titanları, eskisiyle yenisiyle tanrıları, Arthas'ı, İllidian'ı derken Azeroth'ta dişe dokunur bir sorun bile kalmadı. "Azeroth'un kurtarıcısı" ünvanıyla gezdiğiniz bir oyunda, uğruna savaşacak bir şeyler bulmak gitgide zorlaşıyor elbette. Ama Blizzard bir kez daha kendi şansını kendi yaratıyor ve Pandaria ile bize yeni bir amaç veriyor: Amaç eskiden olduğu gibi dünyayı kurtarmak değil, keşfetmek – ve biraz da ele geçirmek- artık.

Düşünsenize neredeyse çöküş dönemlerinden itibaren sislerin arasında kalmış, daha önce hiçbir canlının ulaşamadığı bir adaya ayak basıyorsunuz. Yeni canlılar, yeni düşmanlar, dostlar ve elbette ki yaşanmayı bekleyen maceralar. Tek sorun birbirine hasım olan iki tarafın da paylaşma konusunda pek hevesli olmaması. Pandaria'yı keşfeden iki taraf bu topraklar için çatışmaya başlıyor ve sonrası tam da tahmin



Devasa yaratıkları dövmeyi özlediyseniz MoP'da aradığınızdan fazlasını bulacaksınız.

ettiğiniz şekilde geliyor. Amaç öncelikle Pandarenlerin güvenini karşı taraftan önce kazanmak ve bir yandan da bölgede hakimiyet kurmak. Görünen o ki ortada öldürecek devasa ejderhalar veya iblisler kalmadığında geçici müttefikliklerin pek anlamı kalmıyor. Özellikle Horde'un başında Garrosh Hellscream gibi savaş naraları atan bir lider varken.

Oyunda henüz bir büyük kötü yok belki ama iki tarafı da etkileyecek önemli bir tehdit var; Sha. Pandaria'ya özgü bir güç olan Sha'lar korku, öfke, nefret gibi negatif duygularla beslenip güç kazanıyor. Ve barış içinde yaşamaya çalışan bu adacağıza birbiriyle düşman iki taraf geldiğinde işler tam da Sha'ya yarayacak şekilde gelişmeye başlıyor. Taraflar seçiliyor, dostlar düşman oluyor ve panda ırkının içinde bile ayrışmalar baş gösteriyor ki bu durumda oluşan duygular da bölünerek Sha'ya dönüşüyorlar.

Pandaria içinde yapılan ve biraz da mistisizme kayan birkaç yorumu saymazsak henüz Sha'nın ne olduğunu ve nereden geldiğini açıklayan bir hikâye yok. Yine de ucundan eski tanrılara bağlandığını biliyoruz. Muhtemelen Pandaria öyküsü geliştikçe Sha hakkında bildiklerimiz de artacaktır. Dikkat ederseniz "oyun geliştikçe" dedim, çünkü artık durum bu. Blizzard Pandaria ve beraberinde getireceği öyküyü bölüm bölüm geliştirecek. Bunu daha iyi nasıl açıklayabilirim bilmiyorum ancak devasa bir labirentte olduğunuzu düşünün ve bu labirentten çıkabilmek için anahtarı sizde olmayan belli kapıların açılmasını beklemek zorunda olduğunuzu... Pandaria her yeni yamayla biraz daha genişleyip büyüyecek. Bu sayede de büyük finale kadar oyuncunun ilgisi oyun üzerinde kalacak. En azından Blizzard'ın planı bu gibi gözüküyor.

Bu arada okudunuz mu bilmiyorum ancak geçtiğimiz ay karakter geliştirirken ve seviye atlarken yaşadığım deneyimlerden bahsetmiştim ve *WoW* için yapılan en sağlam görev ve hikâye gelişiminin Pandaria'da olduğuna karar vermiştim. Birkaç bölge haricinde, "10 tane şundan kes", "5 tane bundan topla" kafasına fazla maruz kalmıyoruz. Böylece karakter geliştirmek sıkıntı olmaktan çıkıyor, biz de işin asıl kısmına yani oyun sonuna odaklanabiliyoruz.



Senaryoların dengesi oldukça iyi, yaratıklar kolay değil ama oyuncuyu da asla pes ettirmiyorlar.

World of Warcraft'ın sorunlarından biri, akşam 1-2 saat *WoW* oynayıp stres atmak isteyen rahat oyuncularla günün en az 4-5 saatini *WoW*'a ayıran ciddi kitle arasındaki kopukluğun giderek büyümesiydi. Rated Battleground'lar, Heroic Raid'ler falan derken, normal oyuncuların bu elit kitleyle arasındaki bağ da fazlasıyla kopmuştu. Buna da bir çözüm bulunmuş ki ben bunu denememiş olsam inanın işe yarayacağına inanmazdım. İster en sıkı oyuncu olun, ister en sıradanı, iyi eşyalar ve binekler edinmek için bölgelere ayrılmış toplulukların sunduğu günlük görevleri yaparak reputation kazanmanız gerekiyor. Eskisi gibi 100 kere zindan yapıp, valor toplayıp, zırh kasmak söz konusu değil. Valor ve Heroic zindanlar hâlâ var, ancak toplulukların görevlerini yapmıyorsanız o valorlarla alacak bir şey bulmak mümkün olmuyor. Sunulan günlük görevlerse oldukça eğlenceli, bir süre sonra tekrar etmeye başlıyorlar elbette ama kısa sürede tamamlandıklarından o da büyük bir sorun oluşturmuyor. Zaten topluluklar arasında belirli seviyelere ulaşınca yeni görevler geliyor ki bunlar genel olarak sıradan tavşan topla, havuç getir temalı işlere göre çok daha eğlenceli. Örneğin Wind Serpent yetiştirmek için günler harcadıktan sonra o yavrunun büyümesi ve bundan sonra gelecek görevlerin onun sırtında yarışmak üzerine kurulu oluşu bile fazlasıyla hoş olmuş. ››

Monk: Kavgaya Tekme Getiren Sınıf

Mists of Pandaria duyurusuyla beraber beni en çok heyecalandıran şey Monk sınıfı olmuştu. WoW'un mantığına uymakla birlikte aynı zamanda diğer sınıflarda olmayan hız ve dinamizmi de yanında getiriyor Monk.

Monkun tank, dps ve healer olmak üzere üç yetenek ağacı var. Aynı druid gibi farklı rollere bürünebilen Monk her işin hakkından layığıyla da gelmesini biliyor.

Brewmaster

Diğer sınıflara kıyasla Aoe tanklık görevini rahatlıkla yapabilen Brewmaster, aynı zamanda verdiği yüksek hasar oranıyla da dikkat çekiyor. Bunlara rağmen bireysel olarak aldığı hasarı kontrol etmesi zor ve "stagger" sisteminde dengeyi oturtmak uzmanlık gerektiriyor.

Mistweaver

Mistweaver doğrudan channel büyüsü ve zaman üzerinden iyileştiren yetenekleri kullanarak takılıyor. Tekil hedeflerde daha başarılı ve aynı WOTLK öncesi Paladinler gibi toplu iyileştirmelerde sorun yaşıyor. Şu an pek çok guild Mistweaver'ı yeterli bulmadığı için kullanmıyor. Muhtemelen bu durum siz bu yazıyı okudğunuzda değişmiş olacaktır.

Windwalker

Biraz Rogue biraz da Druid kırması olan bu sınıf enerji barı ve chi arasında denge oluşturarak saldırıyor. Genel olarak mastery'ye yüklenilerek bol sayıda bedava saldırı hakkı kazansa da asıl gücünü Fists of Fury ve Rising Sun Kick'den alıyor. Aldığı hasarı rakibe yansıtan ve pasif olarak Parry şansını arttıran özelliklerin yanısıra, menzilli sınıflar monk'dan uzaklaşmakta ciddi sorunlar yaşayacaklar.



MoP'ın yeni binekleri Wind Serpent'ler. Alması kadar uçurması da dert bu yaratıkları.





Zandalari'yle oyunun sonlarında bir kez daha karşılaşacaksınız.

Pet Battle Sistemi (veya Pokemon Nasıl Araklanmış)

Yoldaş hayvanları sırayla dövüştürmeye yarayan Pet Battle sistemi özünde oldukça kolay. Oyun dünyasından evcil hayvan yakalarken, bunları başka oyuncular veya NPC'lerle dövüştürüyor olacaksınız.

Dövüşlerde hamleler sıralı olarak yapılıyor ve her iki taraf da toplamda 3 hayvan kulanabiliyor. Kullanacağınız yaratıklar hem kendileri ateş, hava gibi sınıflara aitler hem de buna göre belirli özelliklere sahip hayvanlardan daha fazla hasar alıyorlar. Bunun yanısıra her hayvan sınıfının belirli bir özelliği var. İnsansı yaratıklar saldırdıkları her hakkın ardından bir miktar iyileşirken, robotlardan oluşan mekanik yaratıklar ölümlerinin ardından az canla da olsa tekrar hayata dönüyorlar. Bu noktada önemli olan sadece güçlü yaratıkları toplamak değil, farklı kombinasyonlara en doğru tepkiyi verecek takımı oluşturmakta yatıyor. Yani eğer hasmınız su tipi bir yaratık çıkarıyorsa, ateş canavarınızı hemen geri çekip bunun yerine ön plana uçabilen hayvanlardan biri koymanız gerekiyor. Ayrıca belirli sınıfların başka ailelere ait özellikleri kullanabildiğini unutmamak gerekiyor. Bu şekidle hiç beklemediğiniz anda fazladan hasar veren saldırılara maruz kalmak fazlasıyla mümkün oluyor.

Ödül Avcısından Kahraman Olur Mu?

Oyundaki gruplardan bazıları ödül olarak salt silah ve zırh gibi klasik ekipmanlar sunarken, yan ürünler sunan ilginç topluluklar da bulunuyor. Çok detaya girmeden "çiftçi pandalar" diyebileceğim Tillers mesela, *Farmville* kafasının doğrudan *WoW*'daki karşılığı. Ekim ve hasat yaparak toplayacağınız ürünlerle puan kazanacağınız bu küçük tarla zamanla hem oyun içi kaynak üretimine hem de özel petler ve küçük süs eşyaları gibi minik ödüllerin üretimine imkan veriyor. Blizzard oyuncuların daha fazla *World of Warcraft* oynamasını istiyor ama bunun sadece zindan, raid ve PvP üçgeninde yürümesini istemiyor. Kulağa mantıklı gelse de, bu durum bir yandan başarı standartlarını da değiştiriyor. Eskiden olsa zindandan iyi kötü bir set dizen oyuncular kendini başarılı hissedebiliyordu. Raid'lere veya arenalara katılmak set toplamanın en hızlı yolu, öte yandan sıradan oyuncuların düzgün bir set toplamak için tek şansı bu durumda günlük görevleri yapmak oluyor. Bu da ciddi anlamda uğraş ve zaman demek. Normalde sadece raid yapan oyuncuların da bu günlük görevlerle uğraşacağını düşünürsek, oynama süreleri her gün en az 1-2 saat artıyor olacak. Oyunculara WoW oynamak için daha fazla neden vermekle onları daha fazla oyun oynamaya mecbur kılmak arasında fark olduğunu düşünüyorum şahsen.

Geçtiğimiz ay yazdığım ilk izlenim incelemesinde Warrior'ımı son seviyeye ulaştırmıştım. Bu aysa elimde inceleyecek fazla oyun olmadığından sıfırdan son seviye bir Monk yapma ve son dönemde öksüz bıraktığım Death Knight'ımı adam etme şansım oldu. İlk ay, biraz da herkes oyun sonu içeriğine hızlıca ulaşmak istediğinden, kimse kimseye karışmıyor, oyun PvP sunucularında bile rahatlıkla oynanabiliyordu. Şu an maşallah yarım saatte bir kesin ölüyorum. Grup halinde diğer oyuncuları avlayan tipler bir tarafta, günlük görevlerini yapan oyuncular diğer tarafta, oradan oraya koştururken sürekli bir paranoya halinde oluyor insan ister istemez. Derseniz ki eski dönemin Ashenvale veya Nagrand'ın kalabalık savaşlarına denk bir durum var mı? Ne yazık ki yok. Oyuncular kendi aralarında anlaşıp (bunu sunucu forumu üzerinden ayarlıyorlardı), bağlantı sorunu olmasın diye sınırlı sayıda düşmanla kapışıyor zaman zaman ama PvP'den aldığım o eski tadı burada alamadım ne yazık ki.

PvP konusunda zaten fazla yenilik yok. Stranglet-



Bölüm canavarları kötü değil ama ayaklarımı yerden kestiklerini de söyleyemeyeceğim. Her yıl dövdüğümüz tiplerden çok farklı sayılmazlar.

Oyunu sürükleyen ciddi bir hikâye olmadığı için mi böyle oldu bilmiyorum ama "bunu niye yapıyorum" sorusundan kurtulamadım.

horn Vadisi temalı Silvershard Madenleri, şimdiye kadar WoW'da denenmemiş bir tarz sunuyor. Oyuncular rastgele rotalarda ilerleyen maden arabalarını hedeflerine ulaştırmaya çalışarak puan kazanıyor. Bir Warsong Gulch kadar stratejik derinliği olur mu bilemem ama ilginç maçlara sahne olacağına eminim. Bir diğer savaş alanı olan Temple of Katmagu ise oyuncuların kaynak olarak bulunan dört sihirli küreyi kontrol edip puan kazanması üzerine kurulu. Burada sadece açık bir meydan var ve saklanmak için fazla alan yok, dolayısıyla toplu meydan savaşları ve bolca karmaşa hakim bu haritaya. İkisinden de keyif aldım ancak oyundaki diğer alanlarla karşılaştırıldığında biraz baştan savma yapıldığı hissine kapılmadım da değil. Detaysızlar ve topyekun bir savaşa giriyormuşum gibi değil de sanki olimpiyatlarda bir dalda yarışıyormuş gibi hissettim kendimi ki bu da WoW'un amacından biraz daha uzaklaştığını gösteriyor bence.

Allahtan oyunun kendisi ve Wandering Isle çok daha güzel düşünülmüş ve üzerinde uğraşılmış. Günlük görevler için yaratılan sayısız içeriğin yanı sıra, toplamdaki 7 bölgenin (Veiled Stairs'i saymıyorum) tamamı oldukça detaylı. Benim dünyada ve evrende genel olarak yaşadığım en büyük sorun, WoW'da daha önce de yaşadığım amaçsızlık hissi oldu. Bu sefer oyunu ilerleten ciddi bir tehdit olmadığından mı yoksa Sha kavramını yeterince ciddiye alamadığımdan mı bilmiyorum ama görevlere bile bir "Bunu yapsam ne değişecek ki" sorusu eşlik etti ne yazık ki. Geçtiğimiz ay Mists of Pandaria'daki ana elementin keşfetme duygusu olduğunu söylemiştim. Aslında Blizzard'ın bu duyguya biraz da muhtaç olduğunu düşünüyorum. Zira firmanın bir yandan WoW'un artık eskimiş bir formül üzerine kurulduğunu oyunculara unutturması gerekiyor. Üzerinde ne kadar oynansa da eskidiği ortada olan grafik motoruna rağmen bölgeler ve alanlar muhteşem. Görevler ve oyunun sunduğu öykü de iyi gayet, emek sarfedilip yaratılmış. Bunlara rağmen öyle anlar oluyor ki yıllardır aynı oyunu oynadığını fark ediyor insan.

Oyun sonuna doğal olarak daha çok uğraşılmış ki bu noktada öne çıkan yeniliklerin başında senaryolar ve challenge modu geliyor. Senaryolar sınıfı ya da rolü fark etmeksizin üç oyuncuyu bir araya getiriyor ve oyunculardan o an ne gerekiyorsa yapmaları bekleniyor. Yani senaryolar arasında bir Pandaren festivalini kurmak da var, Arena içinde ardı ardına gelen yaratıkları indirmek de. Senaryolar, zindanlar kadar uzun sürmüyor ve biraz daha görev mantığıyla ilerliyor. Örneğin köydeki bütün pandaları kurtarırsanız, köye saldıran güçlerin lideri köyü basıp ortalığı dağıtmaya başlıyor. Oyuncuların da doğal olarak bu yeni tehdidi alt etmeleri gerekiyor. Challenge modu ise normal PVE zindanlarının zamana karşı oynanması üzerine kurulu. Belirli zaman şartlarına göre altın, gümüş ve bakır olmak üzere üç madalya var. Ödüllerin arasında özel zırh modelleri mevcut ki bunları başka türlü almanın da bir yolu yok. Ayrıca dövüş esnasında özel efektlere sahip tek zırhlarda şimdilik buradan gelen ödüllere özel durumda. Bu şekilde raid yapan oyuncuların eski zindanları tekrar tekrar oynaması içinde hoş bir neden yaratılmış oyun içinde.

Tekrar tekrar oynamak demişken; Yıllarca oyunda yanımızda amaçsızca gezen dost hayvanların da artık bir işlevi var. World of Warcraft'ı artık isterseniz açık dünyalı bir pokemon oyunu olarak oynayabilirsiniz çünkü olay biraz da buna dönüşmüş durumda. Dünyanın her yerinde özgürce dolaşan hayvanları aynı pokemonda olduğu gibi yakalayıp dövüştürmek mümkün. Bunun yanısıra dövüş için sıraya girerek diğer oyuncularla da kapışabiliyorsunuz. Yani bütün dünyayı gezip savaşacak adam arama gibi bir dert yok. Dövüşen hayvanlar ise aynı oyun içi eşyalar gibi çeşitli nadirliklere sahipler, nadir bir hayvan'ın seviye atladıkça aldığı puanlarda arttığı için sonuncu seviye 25'e geldiklerinde benzerlerine oranla ciddi avantajları oluyor. Şu an oluşan tek sorun hayvan satmanın çokta kolay olmayışından kaynaklanıyor. Satışlan hayvanın mutlaka yakalandığı haliyle, hiç dövüştürülmeden açık arttırmaya koyulması gerekiyor. Yoksa o hayvanı ››



Şehirler artık daha boş zira yapılan her hareketin bir ödülü var.

Pandaria Vatandaşlığı Nasıl Alınır?

Alliance ve Horde Pandaria'nın varlığına yeni varmış olabilir ancak bu bölge hassas dengelerin yer aldığı bir eko sisteme ev sahipliği yapıyor. Bazen iyi ve kötü yerine tarafların olduğu, bazı durumlardaysa doğrudan saf kötülükle karşılaştığınız bu oyunda kimlerler karşılaşacağınızı sizler için listelemeye karar verdik. Bazıları hayatınızı kurtaracak, geri kalanlarıysa muhtemelen gününüzü karartacak bu ırklar Pandaria'ya hayat veriyor olacacak.



Mogu: Pandaria'nın ilk sahipleri olan Mogu'lar doğrudan ruh bağlama ve akınlar için yaşayan savaşçı bir ırk. Geçmişte Pandaren'leri köle olarak kullanmalarına rağmen pandarenler silahsız dövüşmeyi öğrenerek Mogu karşılığında özgürlüğünü elde etti. Oyunda mevcut olan Pandaren imparatorluğu ve Monk sınıfının temeli bu başkaldırıdır. Mogu'lar öldürdükleri düşmanların ruhlarını taş heykellere bağlayarak onları silah olarak kullanabilir veya üstün dövüş yetenekleriyle doğrudan saldırıyı tercih ederler.



Saurok: Sürüngen benzeri bu ırk Mogu'lar tarafından köleleri olarak yaratıldılar. Vahşi doğaları ve kontrol edilememeleri sayesinde Mogu'dan kaçarak özgürlüklerini kazandılar. Belirli bir ülke veya alana sahip olmadan Pandaria'yı yağmalayan bu ırk'ın en ünlü üyesi raid canavarı Chief Salys ve onun savaş takımıdır.



Grummle: Başta gnomeları andırsalarda aslında bu ırk Mogu'ların Trogg'ları değiştirmesiyle oluştular. Ağırlığının katlarca fazlasını taşıyabilen Grummle'lar fazlasıyla batıl inançlar. Kun-Lai summit etrafında takılan bu ırk, şans eşyaları olmadan hareket etmiyor.



Mantid: Böceğimsi bir ırk olan Mantid'ler hem sayısal üstünlükleri hem de silithus'daki kuzenlerinin aksine silah kullanabilecek kadar gelişmiş olmaları yüzünden önemli bir tehdit durumunda. Kraliçeleri Sha enerjisinden etkilendiği için daha da tehlikeli hale gelen bu ırk Dread Wastes ve Townlong Steppes'i bir savaş haline getirmiş durumda.



Hozen: Maymundan türemiş olan Hozen'lar, en az insanımsı ırklar kadar gelişmiş olsalar da alkole ve eğlenceye olan düşkünlükleri onların gelişiminin önüne geçmiş durumda. Hozen'ların bir kısmı Pandaren'lerle iç içe yaşasalar da, haydutluk ve serserilik gibi adi suçlara bulaşmış Hozen üyeleri de mevcut.



Virmen: Azeroth'da kobold neyse Pandaria'da da Virmen'ler o. Tavşan ve fare arası bir yapıya sahipler ve sebzelere karşı büyük saplantıları var. Tarlaları yağmalamayı tercih eden Virmen'ler kısmen zeki olsalarda organize olabilecek kadar gelişmiş değiller.



Yaungol: Sundering zamanında kendilerini Pandaria'da bulan Yaungol ırkı, Tauren'lerin uzaktan kuzenleri konumundalar. Mantid'lerin evlerinden attığı bu ırk, mecburiyetten de olsa Pandaren topraklarını işgal etmiş durumdalar.

Element ruhları Pandaria'da alıştığımızdan farklı şekillere bürünmüşler

ESKIYE KIYASLA OYUNDA ÇOK ŞEYIN DEĞIŞTIĞI DOĞRU. BUNLARIN BAZILARI YENI YETENEK SISTEMI GIBI BIR ANDA OLSA DA BAZILARI DA LOOKING FOR RAID MODU, ZINDAN BULUCU GIBI ZAMANLA GELEN ŞEYLER.

›› kapı dışarı etmek haricinde elden çıkarma şansınız yok. Havyvan dövüşlerinin şu an için herhangi bir ödülü veya getirisi yok. Ancak oluşan ilgiden sonra Blizzard günlük görevler ve madalya sistemiyle bunu da geliştirmeyi umuyor.

PVE severlerin en çom merak ettiği konuya gelmek gerekirse, ayda 5-6 oyunu hakkıyla oynamak zorunda kalan bir çalışan olarak tahmin edebileceğiniz üzere sıkı oyuncular gibi durmadan raid yapamıyorum. Buna rağmen guildim açılan ilk zindan olan Mogushan Vaults'un ilk üç ana canavarını indirmeyi başardı.

Looking For Raid sağolsun bütün bossları deneme şansım oldu. Öyle aklımı başımdan alan bir deneyim yaşamadım ve açıkcası oyunda hala bir amaçsızlık söz konusu. Elbette ana amaç hala daha iyi zırhlar toplayıp, hava atmak ama mesela Deathwing ile dövüşürken ben ciddi ciddi Azeroth'u kurtaracağımı düşünüyordum. Burada Mogu ırkının tarihi depolarını bir panda tarihçiyle basmanın bana veya dünyaya ne kazandıracağından emin değilim açıkçası.

ASYA PAZARININ TÜTEN DUMANLARI

Bu noktada bence oyuncuların kendilerine sorması gereken soru Mists of Pandaria'nın güzel olup olmamasından, oyuncuların 8 yıldır oynadıkları oyunu hala oynamak isteyip istemedikleri üzerine kurulu olmalı. World of Warcraft yıllardır Warcraft 3 ve onun yarattığı dünyanın ekmeğini yiyordu ancak Mists of Pandaria bu durumu biraz değiştiriyor. Chen Stormstout'u saymazsak, Warcraft'ın da tamamen yabancı olduğu bir kültür ve karakter olgusu oyuna eklenmiş durumda. İşin kötü yanı eski dünyayla bağlantısı olmaması da bu durumun biraz sırıtmasına neden oluyor.
Eskiye göre bakıldığında oyunda çok şeyin değiştiği doğru. Bunların bazıları yeni yetenek sistemi gibi bir anda olsa da bazıları da Looking for Raid modu, Zindan bulucu gibi zamanla gelen şeyler. Mists of Pandaria'nın kendisiyse göstere göstere biraz da zorlama olarak sokuyor oyuncuyu öykünün içine. Artık bilip tanıdığım Warcraft 3'deki dünyayı yaşamıdığımı hissettim ve bu hoş bir durum değil. Mists of Pandaria'nın görevlerini her ne kadar zaman zaman klasik döngülere girmelerine rağmen başarılı bulduğumu söylemiştim, öte yandan sırf eğlenceli olduğu için kısmen "geyik" görevlere haddinden biraz fazla yer verilmesi dünyaya yeterince duygusal yatırım yapmamın önüne geçti. Yine iyi kötü ilerleyen bir öykü var ve oyunu oynadıkça aslında yamalarla gelişecek kurgunun henüz ilk hamlelerinin yapıldığını anlayabiliyorsunuz. Belki zamanla ikna olurum ama Blizzard'ın beni Pandaria'nın uğruna savaşılacak değerlere sahip olduğunu kanıtlaması için biraz daha uğraşması gerekiyor.

WoW: Mists of Pandaria



>

Guild Wars 2



>

Secret World



COĞRAFYA DERSİNİN FAYDALARI ÜZERİNE: PANDARIA BÖLGELERİ

Pandaria kıtası farklı ırk ve amaçlara ev sahipliği yapan toplamda 7 bölgeden oluşuyor. Oyun boyunca bu bölgeleri teker teker gezeceksiniz ve hepsinin sorunlarıyla beraber, geçmişlerine birinci elden şahir olacaksınız. Yine de bölgelerde neler döndüğünü öğrenip hazırlıklı olmak isteyebileceğinizi düşünerek sizin için küçük bir liste hazırladık;



JADE FOREST

Adını ev sahipliği yaptığı Jade Serpent tapınağından alan bu bölge Pandaria'da karşılaşacağınız ilk bölge olacak. Bölge Pandaren'ler yerine Jinryu ve Hozen gibi yan ırklara en sahipliği yapıyor. Oyuncular burada hep dünyayı tanıyacak hem de yaklaşan savaş karşısında taraf tutmamanın anlamsızlığı yeni dostlarına öğretiyor olacaklar.



VALLEY OF THE FOUR WINDS

Pandaria'nın tarım alanı, doğal kaynakların bolluğu sebebiyle çok sayıda ırka ev sahipliği yapıyor. Vahşi hayat burada fazlasıyla aktif ve çevrede bulunan kaynaklar sebebiyle Saurok, Mantid gibi ırklar da bölgeye göz dikmiş durumdalar. Burada genel olarak sorun yaşayan çiftliklerin dertleriyle boğuşacaksınız.



KRASARANG WILDS

Pandaria ormanlarının en derin ve tehlikeli olduğu bu bölge çok daha önemli bir tehdit olan Mogu'ya ev sahipliği yapıyor. Mogu nüfusunun haricinde doğal hayatta bu bölgede oyunculara fazlasıyla sorun yaratacak.



KUN-LAI SUMMIT

Pandaria'nın dağlık bölgesi içerdiği tapınaklar ve büyük duvara olan kaynak yolu yüzünden büyük önem arz ediyor. Mogu'ların eski müttefiklerinden olan Zandalari kabilesinin bu bölgede hak idda etme nedeni de bu olsa gerek.

İçerik Değerlendirmesi

Eşya Sistemi
✔ Yeni eşyalar ✔ Nama bağlı eşya alımı ✖ Çok zaman istiyor
✖ Model sayısı eskiye oranla sınırlı

Görev Sistemi
✔ Atmosferi destekleyen görevler ✖ Hala 10 tane tavşan kes görevleri var ✖ İlgi çekici karakterler ve gelişmeler yok

Dövüş Sistemi
✔ Basitleştirilmiş yetenek sistemi kolay ve anlaşılır ✔ Yetenek sayısı zıvanadan çıktı

Sınıf Sistemi
✔ Monk sıradışı ve eğlenceli bir sınıf olmuş ✖ DeathKnight başta olmak üzere sınıf dengesi bozulmuş



Sha of Fear oyundaki iki açık dünya bölüm canavarından biri. 15 dakikada bir doğduğu için öldürmesi çok dert değil.

Bütün bu saydıklarım aslında biraz daha "light" oyuncuların çekeceği sorunlara ait. İtiraf etmem gerekir ki askerlik için gün sayan bir işsiz olmamdan dolayı, WoW'u eskiden olduğu gibi oynama şansım oldu. Yoksa üniversiteye girdiğim ilk dönemdeki gibi zaman harcayarak saatlerce tek bir oyuna takılmam zaten mümkün değil. O eski Molten Core, Nexus raidlerinin tadı da yok zaten oyunda. Kabul ediyorum 90. seviyede bile oyuncuyu günde en az 6-7 saat oyalayacak içerik var ama eskisi gibi diğer oyuncularla etkileşim içinde veya DVO olarak oynatamıyor oyun kendini. World of Warcraft'ın daha ulaşılabilir daha rahat bir oyun olması için yapılan değişiklikler olumluydu belki ama her ne kadar oyuncular şehir dışında çıksalarda etkileşimin ancak mecbur kalınan durumlarda olması fikrini ben doğru bulmuyorum. Oyun çok yaşlanmışmış, pandalar ticari bir oyunmuş falan sorun bu değil. World of Warcraft'ın şu an ki hali bana göre çok şirin ve çalışkan bir çocuğun büyüyüp ünlü bir dolandırıcı olmasına benziyor. Hala cazibesi ve karizması yerinde olsa da bu özelliklerini iyi niyetle mi kullanıp kullanmadığı artık biraz şüpheli hale gelmiş durumda. World of Warcraft'ın sorunu hiçbir zaman tek başına, oyuncuların şehirlerden çıkmamaları olmadı. Etkileşimin eksildiği, birbirine bağlı sunucular yüzünden oyun içinde "tanınan, saygı duyulan" oyuncuların kalmadığı, içeriğin sadece amaca ait kısır döngülere hizmet eden bir yapım olması asıl problem.

Hedef-Yolculuk İkilemi

Belki de sorun oyunculardadır, bu konuda konuşmak zor. Zil-Ödül ikilisinden oluşan şartlanmalara öyle alıştık ki artık sonucunda para veya eşya yoksa sırf eğlence için takılıp dövüşmeyi kabul etmiyoruz. Oynadığım RP-PvP sunucusunda bile düşman taraflar kardeş kardeş raid boss'u dövebiliyorsa, ben açıkcası MoP için pek ümit kaldığını düşünmüyorum. Eğer ki bütün expansionları oynamış Raid ve arenalardan çıkmayan bir oyuncuysanız muhtemelen bu durum sizi pek rahatsız etmeyecek. Hatta göstermiş olduğum tepkiyi haksız bile bulabilirsiniz. Öte yandan son 4-5 senedir, çıkan bütün DVO'lara büyük bir umutla atlayan ve her defasında hayal kırıklığı içinde WoW'a geri dönen oyuncudansanız, lütfen bu sefer aynı hatayı yapmayın. Yine her zaman olduğu üzere gelen ve gelecek bütün yeni oyunları beklerken, Mists of Pandaria ile yetineceksiniz.

Katakon'la ortalığı dağıtmak oldukça eğlenceli. Birden fazla oyuncu yeti sürüyorsa iş biraz sinir harbine dönüyor ama.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Sıradışı ve görülmemeiş bir dünya ✔ Bolca görev ve günlük içerik ✔ Pet Battle sistemi ✖ Günlük 1-2 saat rahat rahat oynamak imkansız hale gelmiş ✖ Oyun yaşını gösteriyor ✖ Hala alıştığımız Warcraft olmayı başarıyor

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Blizzard → **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat → **Aylık Ücret:** 13 Euro (~26 YTL)
→ **Yaş sınırı:** 12+ → **Sistem:** İdeal → **Web sitesi:** www.wow-europe.com

Son Karar

Kategori	Puan
OYUN DENGESİ	★★★☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★☆☆
SES VE MÜZİK	★★☆☆☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★★★☆

World of Warcraft mitosuna oturmamış ticari bir hamle, yine de oyunun yıllar içindeki kalitesini koruyor.

7,9

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz



Townlong Steppes

Sha ile başetme konusunda özel eğitim almış elit monklar olan Shado Pan'lere ve Yaungol'lara ev sahipliği yapan bu bölge, Mantid istilası karşısında en ağır hasarı alan taraf oluyor. Yaungol'lar bölgeden kaçarken, Shado Pan ise bütün gücünü mantid akınını durdurmak üzere ayırmış durumda.



Dread Wastes

Mantid ırkına ev sahipliği yapan bu bölgede mantid ordularının toplanıp savaşa hazır hale getirilmesini göreceksiniz. Kraliçeye karşı birleşen Klaxxi ise bu bölgede gerilla saldırıları yaparak güçlenmeye çalışıyor olacak.



Vale of Eternal Blossoms

Pandaren imparatorluğunun kalbi olan bu bölgede her tehditten biraz var. Ancak buraya girmek kolay değil, öncelikle Pandaren'lerin ve bölgelerin koruyucularının güvenini kazanmanız gerekiyor.



Veiled Stairs

Aslında burası bir bölge sayılmaz ama Pandaria ve Azeroth'u sarsabilecek önemli bir güce ev sahipliği yapıyor; Deathwing'in oğlu Wrathion. Her ne kadar kendisi babasının deliliğini paylaşmadığını idda etse de hem Alliance hem de Horde'a karşı olabilidiğince büyük oynuyor. İleride oyunculara ihanet edip etmeyeceğiniyse muhtemelen pek yakında göreceğiz.

XCOM ENEMY UNKNOWN

ONLARI CANLI MI İSTİYORSUN DOKTOR? GİT DE KENDİN AL O ZAMAN!

- SİNAN AKKOL

SAKIN HA, XCOM'DAKİ ASKERLERİNİZE arkadaşlarınızın isimlerini koymayın! Çok keyifli oluyor, savaş alanında onlara duygusal olarak daha sıkı bağlanıyorsunuz. Her başarılı görev dönüşünde yetenekleri ve önemleri arttıkça, onlarla gurur duyuyorsunuz. Ama korkunç şekillerde öldüklerinde aklınıza kazınıyorlar. Serpil (HEAVY) 3 Muton ve 3 Sectoid'in yaylım ateşi altında parça pinçik oldu. Bir görev önce ben (SUPPORT) yeni lazer silahını denemek için düşmanlara çok yaklaşınca ağır bir yara aldım, yerde yatarken de üstüme düşen bir el bombasıyla havaya uçtum. Ama içimizde en korkunç ölümü Tuğbek (SNIPER) tattı.

Biz ölünce beş çömezle birlikte tek başına göreve çıkmak zorunda kalmıştı Tuğbek. XCOM'un ünlü Terror görevlerinden biriydi, Yeni Delhi'ye topyekun saldıran uzaylılardan sivilleri kurtarmaya çalışıyordu. Ama korkunç bir düşman vardı bu savaş alanında; Chrysalid'ler (kıraysalid). Bir tanesi Tuğbek'in görüş alanına girdi. Headshot için iyice nişan aldı Tuğbek ve BAM! Iska! Chrysalid Tuğbek'in üstüne atladı ve korkunç bir şekilde parçaladı. Bir de yerdeki cesedine kustu, terbiyesiz...

Yalnız kalan 4 çömez aniden panikledi, ikisi yere çöküp kalırken (Hunker Down), birisi en yakınındakine nişan alıp ateş etti. Iskalayan dost ateşini kaale almayan dördüncü asker, hissettiği müthiş korkuya rağmen kontrolünü kaybetmedi. Silah arkadaşını öldürmemek için ondan uzaklaşıp, diğer ikisinin yakınlarındaki bir arabanın arkasına siper aldı. Buradan hem Chrysalid'i, hem de bir turn sonra zombi olacak Tuğbek'in cesedini görüyordu. Kurtulma şansları düşüktü, ama takım arkadaşlarını kurtarmak için elinden gelen her şeyi yapacaktı.

XCOM timinin yeni lideri Andrey Kozlov işte böyle başladı savaş kariyerine.

HAYAL GÜCÜN EN GÖRKEMLİ SAHNEDİR

İşte bu XCOM'un gücü. Tıpkı Total War'da olduğu gibi, her oynadığınızda gördüğünüz şey tepeden olsa da, her karaktere, her duruma göre kafanızda bir senaryo oluşuyor. Bir strateji oyununda bunu yaşatabilmek büyük bir başarı. Ve ne ilginçtir ki, sadece sıra tabanlı stratejiler bunu başarıyor benim için: Jagged Alliance, Total War ve şimdi de XCOM... 18 yıl önce XCOM oynarken ne kadar gerilmiş, ne kadar heyecanlanmışsam, şimdi de aynı hislerle oynuyorum. Ve oyunu bırakamıyorum!

XCOM bir sıra tabanlı strateji. Uzaydan gelen saldırgan bir ırk dünyayı kuşatınca, bu tehditle mücadele etmek için özel bir kuvvet kurulur. Dünyanın en gelişmiş ülkelerince finanse edilen bu örgüt, yani XCOM, hem uzaylıların insanlığı tehdit ettiği her noktada savaşmaya özel eğitimli askerlerini göndermekte, hem de bu



Floater'ların ne zaman savaş platformuna dönüşeceği hiç belli olmaz. Aman diyeyim, dikkatli olun!



Yüzbaşı Sinan Akkol'u kaybettiğimiz makus görevden hemen önce, takım poz veriyor.

Dr Vahlen canlı yaratık örnekleri için başınızın etini yiyor. Şeytan diyor ki tut kolundan, götür yanında bir Terror görevine, ver eline bir Arc-Thrower'ı sal ortama!



bilinmedik yeni düşmana karşı Ar-Ge ve yeni mücadele yöntemleri üretmektedir.

Şimdi, işin Ar-Ge ve üretim kısmına değinelim biraz. Göğüs göğüse çarpışma kadar heyecanlı ve ondan çok daha önemli bir yer tutuyor ana üssünüz. Yerin altındaki üssünüzü yandan görüyorsunuz ve üssünüz birbirine bağlı bölümlerden oluşuyor: Hangar, mühendislik odası, laboratuar, görev kontrol, enerji üretimi... Oyunda Ar-Ge'ye abanıp yeni teknolojiler edindikçe yeni birimler de üretmeniz gerekiyor. Bu birimlerin yan yana olması sağladığı avantajlar gibi özellikleri de göz önünde bulundurmanız gerekiyor.

Savaşın çoğu Ar-Ge departmanından geçiyor, çünkü her araştırma 5 gün ila 30-40 gün arası zaman alıyor. Tabii yeni laboratuarlar kurarak veya görev yapıp bilim insanı kurtararak bu süreyi kısaltabilirsiniz, ama bunlar da zaman ve kaynak demek. Canlı ele geçirdiğiniz uzaylıyı mı inceleyeceksiniz? Yoksa o lazer silahını mı? Ar-Ge'de verdiğiniz kararlar, savaş alanında ne şekilde savaşacağınızı direk etkiliyor.

Siz Ar-Ge'yle uğraşırken, her geçen gün uzaylıların dünya üzerindeki baskısı artıyor. Uzaylı saldırıları sık sık üç ayrı ülkeye birden oluyor ve siz sadece birine müdahale edebiliyorsunuz. Diğer ikisinde panik artıyor. Panik seviyesi dayanılmaz hale gelirse o ülke XCOM organizasyonundan çıkıyor ve size verdiği desteği kesiyor. 8 ülke XCOM'dan ayrılırsa, oyunu kaybediyorsunuz.

Sevimli, hatta biraz konsolize edilmiş grafikleri XCOM'un ciddi bir strateji olduğu gerçeğini kısmen gizliyor olabilir. Ancak makro seviyedeki strateji, özellikle oyunun sonlarında kafayı çıtlatmanıza sebep olacak kadar ağır. Oyunun başlarında her şey güllük gülistanlık, her olaya müdahale ediyorsunuz, her görevden daha güçlü dönüyor askerleriniz. Ama oyunun ortasından itibaren uzaylılar saldırılarını şiddetlendirdiğinde, bütçenizi neye harcayacağınızı kara kara düşünmeye, üç en önemli askerinizi benim gibi üç görevde kaybetmeye başladığınızda, bir de ülkeler sapır sapır dökülünce uzaylı saldırıları karşısında, işte o zaman XCOM'un ne kadar ciddi bir strateji olduğunu anlıyorsunuz. Oyunu kaybettiğinizi bazen 8-10 turn öncesinden anlıyorsunuz ama canla başla tutunmaya çalışıyorsunuz, belki bir mucize olur diye.

Ve işin güzeli, o GAME OVER ekranıyla karşılaşmak sizi daha fazla kamçılıyor. İlginç olaylar silsilesi nedeniyle oyuna iki kez baştan başlamak zorunda kaldım, ama hiç sıkılmadım. Oyunun senaryosunun hep aynı sırada açıldığını, operasyon haritalarının da (bayağı çeşitli olsalar da) aynı harita havuzundan çekilerek oluşturulduğunu düşünürsek, oyunun tekrar oynanabilirliğinin ne kadar yüksek olduğunu gösteriyor bu. Oyun normal zorluk seviyesinde bile sizi yeterince zorlarken, iyice ustalaşanlara Iron Man diye biri mod da var. Bunu açarsanız, tüm oyun tek bir save'e bağlanıyor ve sık sık auto save aldığı için yaptığınız her yanlışın, verdiğiniz her kararın geri dönülmez sonuçları oluyor. İşte asıl stresi o zaman yaşıyorsunuz.

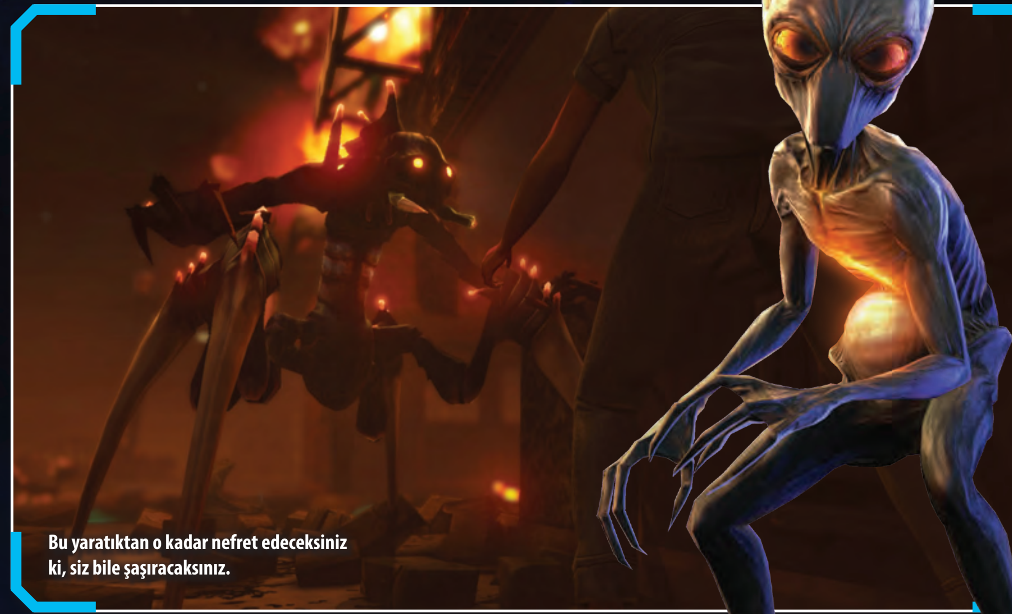
OPERASYON ZAMANI

Oyunun üste geçen kısmı bitti. Birden alarmlar çalmaya başladı, bir ülkeye uzaylılar saldırıyor. Ekibinizi seçtiniz, ekipmanlarını belirlediniz ve çıktınız yola. Savaş alanına ulaştığınızda askerlerinizi yönetmeye başlıyorsunuz. Oyunun başında operasyona 4 asker götürebilirken, aldığınız upgrade'lerle bu sayıyı 6'ya çıkarabiliyorsunuz. Gemiden indiğinizde etrafınızdaki kısıtlı bir bölgeyi görebiliyorsunuz. Tüm çatışma alanı savaş sisine gömülü durumda. Adamlarınızı ikili gruplar halinde eşleştirip, en yakındaki sipere doğru koşturun şimdi bakalım.

XCOM'da doğru yere siper almak hayat veya ölüm arasındaki fark demek. Adamlarınızın hareket hakkı sınırlı: Mavi alan içinde bir kez hareket edip, bir kez de ateş edebilirsiniz. Sarı alana ise koşturmanız gerekir, buralara giderseniz sıra sizdeyken ateş edemezsiniz. Bu nedenle, sıranız bitmeden bir sipere ulaşmanız gerekli. Siper alabileceğiniz yerler mavi kalkan işaretleriyle gösteriliyor: Yarım kalkan kısmi korunma, tam kalkan tam korunma içindesiniz demek. Ama tam koruma bile sizi düşman ateşinden %100 korumaz. Ve yandan sarılan adamlarınız çok kısa sürede ölecektir. O yüzden, siper candır!

Çatışma sırasında çok önemli bir özellik var kullanmanız gereken: Overwatch. Overwatch modunda bıraktığınız asker o sırayı es geçer, ancak düşmanın hareketi esnasında görüş açısından birisi geçerse, onu siper dışındayken yakalayıp otomatik olarak ateş açar. Bu modu doğru kullanırsanız, en zor durumlarda bile taktik üstünlük elde edebilirsiniz.

Çaylak seviyesinden sağ kurtulup üsse dönen her askeriniz 4 sınıf askerden birisi olacak (Support, Heavy, Assault ve Sniper) ve özel yetenekler kazanmaya başlayacak. Her seviye atladığında alabileceği iki yetenekten birini seçeceksiniz. Genellikle yetenek seçtiğiniz hemen her oyunda bu yeteneklerin pek azı işe yararken, XCOM'da tüm yetenekler özenle belirlenmiş ve hepsi savaş esnasında çok işe yarıyor. Bunları dengeli seçmek, Sniper'ınıza verdiğiniz yeteneği dengeleyecek bir başka yeteneği Heavy'nize vermek gibi kararlara dikkat etmezseniz işiniz yaş. >>



Bu yaratıktan o kadar nefret edeceksiniz ki, siz bile şaşıracaksınız.


Multiplayer modunda belli bir puan dahilinde istediğiniz ünite kombinasyonunu oluşturabilirsiniz. Ama bağlanmıyor bir türlü ki maç yapasınız.

TERÖR VE ÜS BASMA GÖREVLERİNDE EN GÜÇLÜ ASKERLERİNİZİ ALTIYA TAMAMLANMIŞ ŞEKİLDE HAZIR BULUNDURUN. BU GÖREVLERDEN HERKESİN CANLI DÖNEMEYECEĞİNE EMİN OLABİLİRSİNİZ

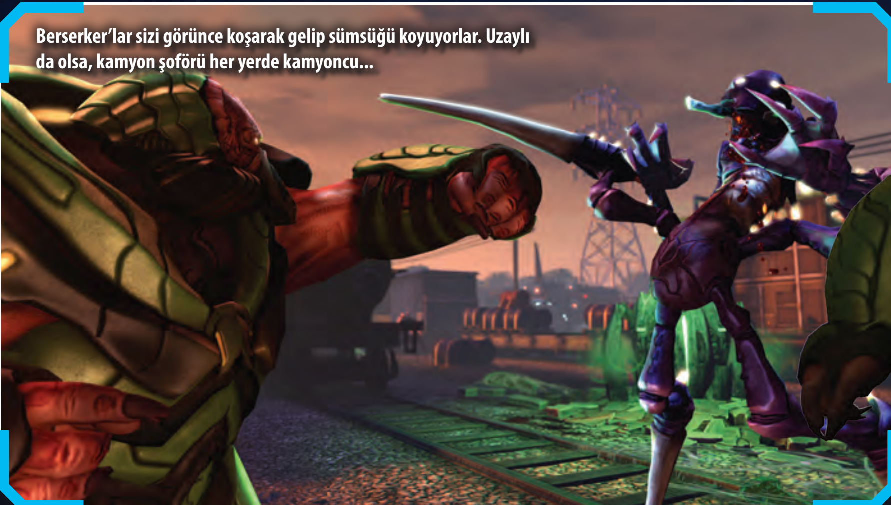
>> Tekrar savaş alanına dönüyoruz. Düşmanla irtibat sağladınız. Genellikle üçlü paketler halinde dolaşır yaratıklar ve sizi gördükleri anda en yakın sipere koşarlar. Karşılaşacağınız uzaylı çeşidi az sayılır, ama hepsinin davranışları farklıdır ve yapay zekâ yeteneklerini çok başarılı kullanabiliyor. Mesela, Sectoid'ler bir yandaşlarıyla zihinsel bağ kurarak saldırı ve savunmalarını güçlendirebilirler. Benim inatla "Slenderman" dediğim tipler, alan etkili bir toksinle askerlerinizi zehirleyebilir. Baş belası Chrysalid'lerden bahsetmek bile istemiyorum, öldürdükleri her sivil ve asker başınıza bela olacak, çok zor ölen bir zombi olarak size geri dönecektir. Yapay zekâ tüm bu yetenekleri kullanma konusunda genellikle başarılı oluyor ve bu çok gergin çatışmalara sebep oluyor.

Çatışmalar kızıştıkça yükseklik ve yıkılabilir çevreye dikkat etmeye başlıyorsunuz. Çatıya yerleştirdiğiniz bir Sniper, eğer ilgili yeteneği de varsa, ölüm saçabiliyor. Ancak uçabilen bir uzaylı karşısında çok kolay av olabilir. Tabii o uzaylıyı ele geçirirseniz, ters mühendislikle siz Jetpack'le uçabilen askerlerle döneceksiniz savaş alanına! Patlayıcılar ölümcül oldukları kadar, kapıdan girmesi tehlikeli binalara da "ekstra delikler" açarak sürpriz saldırılar düzenlemenize izin veriyor. Ama sık sık patlayıcı kullanırsanız uzaylı cesetleri ve ele geçirebileceğiniz ekipmanlar yok olacaktır ve bu da Ag/Ge departmanının başındaki abladan papara yemenize neden olur.

Operasyon çeşitlerine göre taktikleriniz değişecektir. Genellikle insan kaçırma ve UFO düşürme görevleri geliyor ki bunlar nispeten daha kolay. Bu görevlerde daha önce araştırmadığınız bir yaratığı ele geçirmeyi huy edinin. Ancak UFO inişleri, bomba imha görevlerinde amacınız hayatta kalmak ve hızla düşmanları elimine etmek olsun. Uzaylıların şehirleri yıktığı terör görevleri ve üs basma görevlerinde en güçlü askerlerinizi, altıya tamamlanmış şekilde hazır bulundurun. Bu görevlerden herkesin canlı dönemeyeceğine emin olabilirsiniz.

ÜSSE GERİ DÖNÜŞ

Tüm yaratıkları temizleyip savaştan sağ salim döndüğünüzde, uzaylılardan elde ettiğiniz ganimetler dökülüyor önünüze: Uzaylı cesetleri, silahlar, UFO parçaları ve daha nicesi. Bunları sağlam veya hasarlı olarak ele geçirmeniz, üzerlerinde yapabileceğiniz araştırmaları çeşitlendiriyor. Artı, elinizdeki fazlalıkları karaborsadan satıp ekstra gelir elde edebiliyorsunuz. "Bunların Ar-Ge değeri yoktur, satabilirsiniz" diyorsa onları satın ama size tavsiyem, ay sonu yakınsa diğerlerini satmayın. Çünkü her ay


Berserker'lar sizi görünce koşarak gelip sümsüğü koyuyorlar. Uzaylı da olsa, kamyon şoförü her yerde kamyoncu...



Karınca yuvasına benzeyen üssünüz, her birimdekilerin neler yaptığını görebiliyorsunuz.

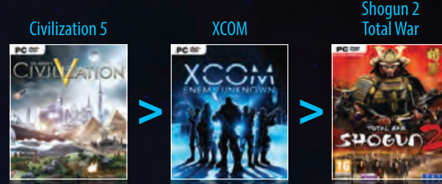


sonunda uluslararası bir konsey toplanıp başarınızı değerlendiriyor ve size yeni bir bütçe, yeni mühendisler ve bilim insanları yolluyor. Oysa topladığınız ganimetler oyunun ilerleyen safhalarında dünyada bulunmayan materyallerden silahlar yapmanızı sağlayabilir.

Bu anlattığım savaş-üs döngüsü içinde kendinizi kısa sürede kaybedeceksiniz. Öyle ki, nice yiğitler tanıyorum bir eli farede, bir eli çenesinin altında sekiz saat aralıksız oturmaktan heder oldu! Uyarayım sizi, bu oyun ömrünüzü yeme potansiyeline sahip!

COMICS BİR ŞEY Mİ VAR?

XCOM'un görsel yanı da çok güçlü. Hafif karikatürize grafikleri çok güzel bir bütünlük sağlamış. Savaş esnasında aksiyona girdiğinizde veya dramatik bir atış yaptığınızda kamera yaklaşıp dramatik görüntülere yol açıyor. Üssünüzün görünüşü ise şahane, askerlerin kaldığı bölüme yaklaşınca koşu bandında spor yapan, barda takılan askerleri görebiliyorsunuz. Canlı yaratıkları tuttuğunuz bölümde en son yakaladığınız yaratığın bilim insanlarına nefretle bakışını izleyebiliyorsunuz. Görsel olarak en ufak bir sorun, takılma veya bug'la karşılaşmadım. Yalnızca, 8GB hafızalı ofis bilgisayarımda 3 saatten fazla oynayınca oyunda ve seslerde takılmalar olmaya başladı. Oyunu kapatıp açınca geçti, sanırım ufak bir hafıza sızdırma sorunu vardı oyunun.



Görsellik kadar ses ve müzikler de başarılı. Deus Ex'i hatırlatan üs müziğinden, çatışmalardaki gerilimi gazlayan atmosferik müziğe kadar hepsi çok başarılı. Son iki gündür ise operasyona gidiş müziği beynimde çalıp duruyor.

XCOM'un yeniden yapımından çok korkuyordum. Oynanışın konsollara da yapacağız diye çok basitleşeceğinden, kolaylaşacağından, eski taktik lezzeti vermeyeceğinden bayağı korkuyordum. Ancak şimdi utanıyorum kendimden. Firaxis gibi bu türün üstadı (bakınız Civilization) bir firmanın yanlış yapmayacağını bilmem gerekirdi. Bu yıl XCOM benim en zevkle oynadığım oyun oldu. Dishonored'dan da, Assassin's Creed 3'ten de daha çok zevk aldım bu oyunun başında geçirdiğim zamandan. Başkalarının benim için yazdığı senaryolardansa, kendi kurduğum stratejilerin sonucunda oluşan senaryoları yaşamayı özlemişim. Bravo Firaxis, darısı Jagged Alliance'ın başına!

Şimdi gidip Kozlov'un hikâyesini yazmaya devam etmeliyim.


Berserker'la yakın temas... Bizimkinin üstünde herhangi bir zırh yok... Vah vah diyoruz.

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Firaxis → **Dağıtım:** 2K / Aral İthalat → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 150 TL → **Dijital İndirme:** 132 TL (Playstore.com) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bitly.com/Yp1gMk

MİNİ TAKTİK REHBERİ

* Operasyona götüreceğiniz adamlarınızın saçlarını rengarenk yapın. Böylece savaş alanında kim kimdir, renk kodlarından hemen anlayabilirsiniz.
* Dağılmanız gereken durumlar olacak. Adamlarınızı ikili timler haline getirin: Bir yakın mesafe, bir uzun mesafe etkili. Birbirlerini kollayarak ilerletin.
* Uydu etkinlik alanınızı genişletmeyi SAKIN ihmal etmeyin! Uyduyla göremediğiniz alanlardaki UFO'lara müdahale edemezsiniz ve oralardaki ülkeleri kaybedersiniz.
* Askerlerinizi dip dibe götürmeyin. El bombası, zehir gibi alan etkili saldırılardan ikisi birden etkilenmesin.
* Oyunda askerlerinizin sınıfları rastgele atanıyor. Bu yüzden, oyunun başlarındaki 3-4 görev boyunca çömez askerlerinizi 4'lü paketler halinde mutlaka en az bir göreve gönderin ki sınıfları belirlenmiş olarak geri dönsünler, daha sonraki görevlerde vasıfsız elemanlarla yola çıkmak zorunda kalmayın.
* Ar/Ge departmanı yeni bir şey icat edince gaza gelip 4'er 5'er tane üretmeyin, batarsınız! Askerlerinizin yeteneklerine uygun olarak üretin, maksimum 2 tane. Çatışmalarda ihtiyacınız olursa ekstra üretirsiniz.
* Daima iki bölgede excavation (kazı) halinde olun. Kazı işlemi de zaman aldığından, yeni bir departman yapacağınızda bayağı zaman kazanırsınız.
* Shotgun'lı adamınız uzun mesafeli bir çatışmaya girerse tabancaya geçin.
* Çatışmadan elinize geçen her şeyi para kazanmak için karaborsada satmayın! Yarın bir gün Ar/Ge'de lazım olur, üzülürsünüz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Saatler süren eğitim görevlerine gerek yok, başladığınız gibi oyunun içindesiniz ✓ Buna rağmen müthiş stratejik derinlik ✓ Stresli ve taktiksel oynanış ✓ Görsel ve hikâye anlatımı olarak çok iyi ✓ Tekrar oynanabilirlik çok yüksek ✗ Yaratıkların daima sizi görünce harekete geçmesi ve daima 3'lü paket halinde olmaları ✗ Uzun seanslar halinde oynayınca yavaşlaması ✗ Multiplayer'a bağlanma ve maç bulmada ciddi sıkıntılar var ✗ Aynı haritaların bir süre sonra tekrarlamaya başlaması

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Strateji deince akla... Tamam şimdi buldum... Hemen onun adı gelir: XCOM XCOM!

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

WORMS REVOLUTION

SÜT DEĞİL Kİ, SU KATINCA BOZULSUN...

-VOLKAN TURAN

Anın tadını çıkarmak derler ya hani; o an dehşet keyif alırsın ama tarif edemezsin, kaç saniye, dakika veya saat sürdü açıklayamazsın, tek bildiğin güzel bir an olduğudur. Bu bazen daha önce hiç tatmadığın bir şeydir ve o anda adını koyuverirsin, bazen de daha önce çok iyi bildiğin ama nadasa bıraktığın hislerdir; bir anda patlar "Ya ben bunu biliyoruuuuum" dedirtir... İşte Worms Revolution oynamak bana tam olarak böyle hissettirdi. İnternet bağlantısı nedir bilmeyen dandik bir PC'de günlerce, aylarca sıra tabanlı bir strateji oyunu oynayıp birbirlerine muz, koyun, el bombası atan ve deli gibi eğlenen o çocuklardan eser kalmadı ama şükürler olsun ki "Ya ben bunu biliyoruuuum" hissiyle birlikte kurtçuklar geri döndü.

KIRMIZI BOMBA YOK MU, KIRMIZI BOMBA?

Team17'ye saygımız geçmiş işlerinden dolayıdır. Worms gibi bir markayı 3B'ye taşıdığından beri kendisine biraz kızgındık, ama o aramızı düzeltmek için gayet radikal kararlar aldı ve Worms Revolution'da (WR) kafa olarak eskiye, fikir olarak günümüze odaklandı. Andy Davidson geri döndü. Sonuç mu? Sonuç harika! Ama daha yazı bitmedi, dağılmayın.

Worms Revolution tamamen yenilenmiş bir oyun motoruna sahip. Ne 2B ne de 3B günlerinden kalma. Ama ikisinden de izler taşıyor, ikisinin ortasında bir yerde. Hem karakterleriniz, hem savaş alanı hem de fon 3B olarak modellenmiş ama 2B estetiğinde yerleştirilmiş. Super Street Fighter IV gibi diyeyim, siz anlayın gerisini. Kurtçuklarımız hâlâ çok sevimli, mekânlar hâlâ çok yaratıcı, fon hâlâ çok canlı ve dikkat çekici ama fizik derseniz, orada bazı değişiklikler var. Oyunun fiziği iyi ve kötü anlamda bazı gelişmelerden nasibi almış. Örneğin, oyuna eklenen su ve su silahlarından bahsedelim: Haritaların dibinde ya ufak su birikintileri oluyor ya da üst katmanlarda bir şekilde dışarı akmayı bekleyen depolar bulunuyor. Ama bunlar bildiğimiz çeşme suyu gibi değil, daha kıvamlı, jele yakın bir şey. Tazyikli haldeyken önüne ne çıkarsa alıp götürüyor, boyunuzu geçen bir birikintiye düştüğünüzde oradan kurtulana kadar -5 canınız gidiyor. Dolayısıyla kurduğunuz her stratejiye bu suyun dahil edilmesi gerekiyor çünkü bir tepenin yamacındaysanız tüm adamlarınızı gözünüzün yaşına bakmadan denize





EN GÜZEL YERİ

O Süper Muz'un yerde sekip sekip hedefin yanında durması, Süper Kuzu'nun meeeleyişi ve düşman kurtçuğun kafasında patlaması, Holy Grenade'in haaallelujah diye çığırması, boşluktan aşağı düşerken bir anda ninja rope'un duvara yapışması, hayat kurtarması... Gözlerimde yaş, kalbimde sızı, unutamadım seniiiii...

dökebilecek kadar tehlikeli oluyor. Ne var ki su silahları, suyun kendisi kadar çeşitli değil. İçi su dolu bir balon veya su tabancası sizi ne kadar tatmin eder bilemem ama benim hayalimde sudan oluşan bir atom bombası bile vardı.

O SON MUZU YEMEYECEKTİK

Su birikintileri ve tüpçüklerinin dışında mekânda günlük hayattan ıvır zıvırlar da savaş alanına yayılmış durumda. Örneğin bir Zippo, uzaktan kumanda, akıllı telefon, vida, deney tüpü, süs eşyası, fırın gibi alakasız eşyalar kımıldar vaziyette stratejilere açık bir şekilde sizi bekliyor. Bu eşyalar iyi hasar aldıklarında patlayan ya da doğru açıyla yaklaştığınızda hareket edebilen şeyler. Özel silahlarla yerlerini değiştirip (ışınlayıp!) kendinize yol yapabilir, rakibinizi sıkıştırabilirsiniz. İşin garip tarafıysa bunlar bazen patlıyor, bazen patlamıyor. Kafasına göre yani. Patlasa bile sadece sesi ve itme gücü var; hasar verme yüzdesi çok düşük. Üzerinde durabilseniz de Ninja Rope'un yapışmaması çok ironik. Varla yok arası yani. Kafası karışık.

Bunların haricinde eski Worms oyuncuları kendilerini evinde hatta yatağın altında hissedecek. Her şey çok tanıdık, her köşede nostalji. Eski stratejiler bile hâlâ tutuyor. Ninja Rope ile ustalıkla ilerleyebilir, paraşütle harikalar yaratabilir, Super Sheep ile süper sahnelere imza atabilir, milimetrik bazuka atışları yapabilir, air strike gelse diye dua edebilirsiniz. Elbette pek çok yeni silah da var ama işin özü hâlâ eskilerde. Hasar oranları ve şekilleriyse değişik. Bazuka mesela en fazla 45 enerji alıyor. Parça tesirli el bombası o kadar da tesirli değil. Beyzbol sopası o kadar da uzağa atmıyor, variller etkili ama abartı değil, Ninja Rope kazık gibi bükülmüyor... Değişimler çok ve hepsini keşfetmek de ayrı bir keyif. Keşfedeceğiniz bir diğer özellik de ilk kez oyuna dahil olan "sınıf" sistemi. Eskiden



tek tip olan kurtçuklarımız artık dört tane. Soldier, Scientist, Heavy ve Scout şeklinde hizaya geçen kurtçukların her birinin kendine has özellikleri var. Scout uzağa zıplayabiliyor, ufak olduğu için dar yerlere girebiliyor, hızlı, ama ağır silahları kullanmakta başarılı değil. Scientist'e sıra geldiğinde tüm ekibe +5 sağlık ekleniyor her turda mesela ama fazla hasar alıyor ve hareketlerinde kıvrak değil. Heavy ise daha fazla hasar veriyor, isabetli vuruyor ama çok hantal ve hareketleri kısıtlı. Özellikle online maçlarda hangi sınıfı seçeceğiniz hatta kaçıncı sırada seçeceğiniz çok önemli. Örneğin durmadan enerji gelsin diye baştan aşağı bir Scientist ekibi yaparsanız hemen ölürsünüz. Benim önerim ne tüm ekibi aynı sınıftan oluşturmak ne de her sınıftan bir tane bulundurmaya kasmak. Soldier hâlâ oyunun en dengeli kurtçuğu, takımda en az iki tane olsun ondan mesela.

KOMİK PSİKOPAT ELMA KURDU

Açıkçası WR'yi offline oynamam diye düşünüyordum satın almadan önce. Multiplayer modu bana yeterdi ama şu dakika itibariyle halen offline tarafta daha çok vakit geçiriyorum. Çünkü oyunda fazlasıyla iyi yazılmış ve tasarlanmış bir senaryo modu var.





KURDA KUŞA YEM OLMAYIN!

Worms Revolution'da yapabileceğiniz en basit şey ölmektir! Tek ihtiyacınız olan şey, ufacık bir hata. Bu sebeple biz size tam tersi için, yani nasıl hayatta kalacağınıza dair önerilerimizi sıralayalım:

→ Zamanınızı çok iyi kullanın. Her tur başında 30 saniyeniz olacak. Onun öncesinde de beş saniyelik bir düşünme payınız var. Bu payı iyi kullanın, satranç oynar gibi etrafı kolaçan edin. Sırası gelen kurtçukta ilk önce silah menüsünü açıp neleriniz olduğuna bir bakın. Hafızanızda tutun ki tekrar tekrar bu menüyü açarak zaman kaybetmeyesiniz. Hızla hedefe zıplayarak yol alın. Birkaç kez denemeyle çıkamadığınız tümseklerde daha fazla zaman kaybetmeyin, B planınıza geçin. Riskli bir atış olacağı için bazuka veya el bombası atmayı deneyin.

→ Silahları tanıyın. Sonuçta bir saldırı oyunu bu, saldırmadan rakibi yenemezsiniz. Nasıl kullanılacağını bilmeniz gereken onlarca silah var. Hangisi ne kadar hasar veriyor, menzili ne, rüzgârdan ne kadar etkileniyor, zaman ayarlı mı, ateş ettikten sonra kaçma süreniz ne kadar gibi detayları bilmek sizi avantajlı duruma getirir. Ama bilmek sizi şımartmasın. Bazen en büyük zaferler en basit hamlelerle alınıyor.

→ Takımınızı dengeli kurun. Tek tip kurtçuktan kurulmuş bir takım sizi çok yorabilir. Çünkü takımlar online ve offline modlarda kullanım alanlarına göre değişik yapılarda olmalı. Örneğin offline görevlerde Scientist işe yarayabiliyor, her turn'de +5 enerji ilaç gibi geliyor ama online oynarken gözünüzün yaşına bakmazlar. Ama en az bir tane Scientist iyi gelir. Bir tane de Soldier olmasını öneririz ama dizilimleri önemli. İlk turn için Soldier, ikincisinde Heavy iyi seçimdir genelde. Ama asla tek sınıftan bir takım oluşturmayın.

→ Bilime inanın. Geriye doğru hangi sınıf ne kadar zıplar, kaç saniyede ne kadar yol alır, uçurumun en ucunda nasıl durulur, rüzgârın sebep olduğu sapma etkisi ne kadardır, varillerin etkisi ne kadardır, su ile mayınlara nasıl yön verilir... Bunları biliyor olmalısınız. Turn harcamak, ölmekten sonra yapılabilecek en büyük hatadır ve düşmana giderken turn harcamak Worms'ta çok modadır. Bu yüzden ninja ipi ve jetpack kullanımında ustalaşmak zorundasınız. Havada asılıyken 5 kere salınabilir, jetpack ile uçarken mayın, dinamit gibi şeyler kullanabilirsiniz. Hızlı ama dikkatli olun, sonraki adımınızı önceden planlayın.

→ Sabırlı olun. Düşman uzaktaysa ve tek turn'de gidemeyecek gibiyseniz, bütün kozlarınızı tüketmeyin. Bir de bakmışsınız ki tam yanına gitmişken sıra ona gelmiş! Sadece nasıl gideceğinizi değil, oraya vardığınızda kaç saniyede ne yapacağınızı da biliyor olmalısınız. Teleportu %90 zaruri değilse kullanmayın. Karakterleriniz arasında sıra değiştirmeyi en etkili şekilde kullanın. Her zaman çoğul düşünün. Özellikle offline görevlerde tek vuruşta birkaç kurtçuğu denize yollamanız şart. İlk atışta bunu yapana kadar restart'a abanın.





Ciddi bir hikâyesi yok elbette ama bölümler ilerledikçe sıkı bir deathmatch dönüyor. 10-15 worm'a karşılık sizin 4 worm'unuz galip gelebilir mi? Emin olun şunu başarmak için kuracağınız stratejinin yarısı StarCraft II'de yok! Matt Berry (bkz. IT Crowd) farkı diye bir şey var zaten. Son derece harika İngiliz esprileri Matt'in sesiyle birleşince dizi gibi izliyorsunuz görevleri. Yetmezse işlerin daha da zorlaştığı Puzzle bölümlerine alabiliriz sizi. Sınırlı hamleyle, sınırlı cephaneyle, tam olması gerektiği gibi tamamlamalısınız görevleri. *Yarım saniye fazla bastım ileri tuşuna* diye sinirden klavye kırdığım anları yeniden yaşadığım için o kadar mutluyum ki! Yapay zekânın ne kadar ince ve hileli olduğunu da bu modlarda görebiliyorsunuz. İğne deliğinden bazuka atmak, el bombası yutturmak gibi şovları hâlâ evlere şenlik.

Multiplayer modu tahmin ettiğim gibi. Normal bir oyunun üçte bir fiyatına aldığımızdan mıdır yoksa Team 17'in zaten bu konuda pek iyi olmamasından mıdır bilemiyorum, online modlar pek özensiz. Maç yaratma sistemi zaten sorunlu, ama süper bağlantıyla bile lag yaşamak daha ciddi bir sorun. Onun dışında durduk yere oyundan kopmam, hatta oyunun çökmesi, Disconnect Ratio gibi bir seçenek olmaması, yenileceğini anlayan rakibin kolayca kaçabilmesi gibi 10 yıl geriden gelen bir sistem var ortada. Ama arkadaşlarınızla oynayacaksınız durum tam tersi. Deathmatch, Fort ve Classic şeklinde tüm stresinizi atabiliyorsunuz.

SEVDİK SENİ BİR KERE...

Worms *Revolution*, dediğim gibi kendi içinde devrimsel öğeler barındırıyor ve hem yeni oyuncuya hem de eski Worms severlere sempatik şekilde göz kırpıyor. Yeni motora alıştınız mı sizden mutlusu yok, bunun garantisini verebilirim ama "aradığımız strateji oyunu bu mu?" derseniz, orada durup düşünmek lazım. WR sonuçta ne Worms 2 ne de Armageddon kadar vurucu. Zaten olamaz da. Onların özelliği doğru zamanda doğru yerde olmalarıydı. Günümüzde iyi bir Worms'a ihtiyacımız var mı diye sorarsanız, sadece nostalji severler evet diyecektir. Sizde anısı varsa tabii ki Worms Revolution'a *iyi ki var* diyeceksiniz ama geri kalanların büyük beklentilere girmemesi gerekiyor. Anı yaşayabilecekleri başka oyunlara denk geleceklerinden eminim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İyi tasarlanmış görev ve bulmaca modu ✔ Komedisi ✔ Yeni motor ✔ Su öğesinin oyuna iyi yedirilmiş olması ✖ Yetersiz online özellikleri ✖ Abartı yapak zekâ ✖ Kamera problemleri



Sakın onlara tenya demeyin, çok bozuluyorlar!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Worms'tan haberiniz varsa mutlaka deneyin. Yok, ben geçerken uğradım diyorsan, dükkanın önünü kapatma kardeşim, hop!

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl (1 ay)

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Team 17 → **Dağıtım:** Steam → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.facebook.com/Team17

FTL

KAPTANIN SEYİR DEFTERİ -ÖMER AKDAĞ

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Çok heyecanlı ve gergin oyun yapısı ✔ Oyuncunun kendi tarzında ilerleyebilmesi ✔ Gelişmiş mikro yönetim
✖ Şans fazlasıyla önemli ✖ Rastgele olay çeşidi daha fazla olabilirdi ✖ Ömrü kısa



Olaya hâkim değilseniz otomatik ateş kullanmayın, cephaneniz biterir.

EŞSİZ ÇÜNKÜ...
2012 yılında çıkan tek roguelike oyunu.

YOLCULUK 1

Sektör #1 - Asi birlikleri hakkında, federasyon adına büyük önem taşıyan bir bilgiyi donanmaya ulaştırmam gerekiyor. Üç kişilik bir mürettebatım, basit silahlarla donatılmış bir gemim var. Devasa bir asi donanması ensemde ama kendime güveniyorum. Tek yapmam gereken yolun sonuna kadar gitmek. Yazmayı şimdilik burada bırakıyorum. Radarda bir asi gemisi gördük. Yanından gizlice geçip gitmektense o asi pisliklerle savaşacağız. Hem yolculuğumuzda işimize yarayacak bir şeyler de yağmalayabiliriz belki.

YOLCULUK 2

Sektör #1 - Önceki yolculuk denemesini gerçekleştiren geminin kayıtları incelendiğinde kumandanın son derece amatörce hatalar yaptığı, silahların, kalkanların baştan savma bir şekilde düzenlendiği ortaya çıktı. Biz dikkatli olacağız ve elimize geçen kaynakları verimli bir şekilde kullanacağız.

Sektör #3 - Yakınlardaki bir gezegenden gelen imdat çağrısına yanıt verdik. Aşağı inip bir madende çıkmak üzere olan isyanı bastıracağız. Barışı sağladığımız için yerel halk tarafından ödüllendirileceğimize eminim.

Sektör #4 - Lanet olası isyan yüzünden adamlarımdan birini kaybettim ve iki kişi kaldı. Gemideki üniteleri tam kapasiteyle kullanamıyoruz. Düşmanın birinin gemiyi bordaladığını düşünemiyorum bile. Mürettebat kiralayan bir satıcı bulamıyoruz. Şu pislik köle tüccarlarından alışveriş yapmaya bile razıyım. Her yaptığımız atlama ölümcül risk taşıyor. Tek tesellim şu an barışçıl Engi ırkının bölgesinde olmamız. Tatsız bir sürpriz beklemiyorum doğrusu.

YOLCULUK 3

Sektör #1 - Bu satırları yazdıktan sonra mürettebat edinebileceği bir yer bulmak yerine bir korsan gemisinin saldırısına uğrayan önceki gemi de yolculuğunu erken tamamlamış oldu. Şans faktörü, karşına ne çıkacağını bilemediğin bu tip yolculuklarda her zaman önemlidir. Bizim şansımızın daha yaver gitmesi dileğiyle...
Önceki yolculuktan elde edilen enformasyonlar sayesinde bu sefer farklı bir gemi tasarımı ile ilerleme şansım oldu. Bu gemi öncekinin aksine drone'lara bağımlı bir savaş sistemine sahipti. Yani bir önceki kaptanın başına gelen mürettebatsızlık sorununun benim başıma gelme ihtimali yok.

Sektör #7 - Kahretsin! Ben böyle şansın...! Her şey mükemmel gidiyordu. Güçlü kalkanlar, güçlü droidler... Karşımıza bir asi gemisi çıktı. Bunlarla savaşma konusunda tecrübeliydik ama bize öyle güçlü roketlerle saldırdı ki neye uğradığımızı anlamadık. Kalkanlarımız ve oksijen ünitemiz bertaraf oldu, gemide orta büyüklükte bir yangın çıktı. Ateşleme üniteleri sağlam olduğu için kendimi şanslı saydım ve FTL ünitemiz yüklendiği anda oradan toz olduk. Ve ne talihtir ki ulaştığımız yerde de beni bir başka asi gemisi karşıladı. Bu seferki zaten içten içe yanmakta olan gemime adamlarını indirdi. Ben de kendi mürettebatımı yangın söndürme işlerinden alıp savaşmaya yollamak durumunda kaldım. Hâlâ kurtulabilirim umuduyla FTL'im dolunca bir atlama daha yaptım ve... bir asi gemisiyle daha karşılaştım. Yangın, ateşleme ünitelerine de sıçradı ve artık yapacak bir şey yok. Yanarak mı, havaya uçarak mı, yoksa oksijensizlikten mi öleceğimizi öğrenmeyi bekliyoruz yalnızca.

YOLCULUK 4

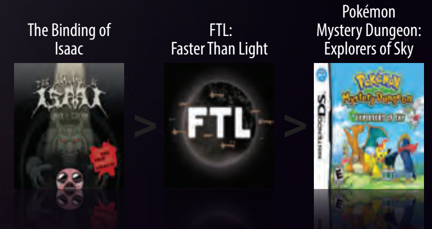
Sektör #1 - Yazık... Gerçekten çok yaklaşmışlardı. Ama kumandan yangınlara tedbir olarak gemideki kapılara ucuz bir yükseltme işlemi uygulamayı; roketlere karşı da bir savunma droidi kullanmayı, ya da daha güzeli elindeki kaynaklara kıyıp gemiyi geçici bir süre görünmez kılan bir sistem kurmayı düşünebilmeliydi. Ben bütün bu defterlerden edindiğim tecrübeyi eylemlerime yansıtacağım ve bu sefer... bu sefer olacak...

Sektör #8 - Sonunda son durağa ulaştık. Kendi alanlarında uzmanlaşmış, çeşitli ırklardan oluşmuş bir mürettebatım, güçlü kalkan ve silahlarım, görünmez olabilmek için bir sistemim ve düşman gemisinin içine adamlarımı ışınlayabildiğim bir ünitem var. Şimdi görevim asilerin ana gemisini yok etmek. Şu an ana geminin yanına ışınlanmak üzereyiz. Kaybetme ihtimalimizin olduğunu düşünm--

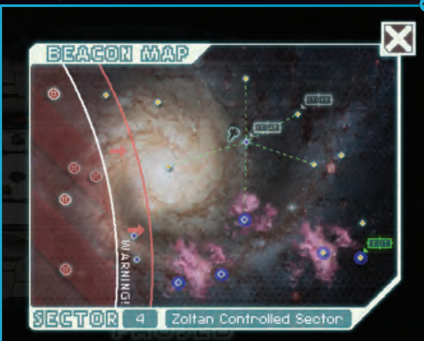
YOLCULUK 5

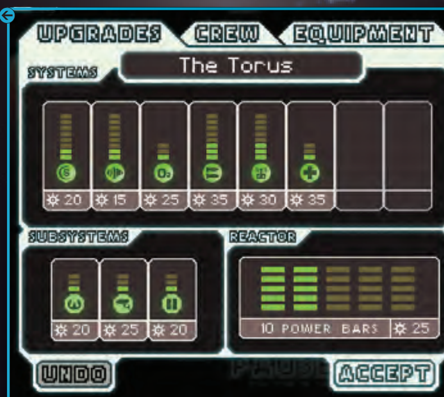
... ☹

The Binding of Isaac | FTL: Faster Than Light | Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky



Her şeyi tümüyle geliştirmek imkânsıza yakın. Soldan soldan geliyorlar.





SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Roguelike türünün ve mikro yönetimin ne kadar zevkli olabileceğinin net kanıtı.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Roguelike → **Yapım:** Subset Games → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik
→ **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital Fiyatı:** Steam (10$) → **Dahası için:** ftl.wikia.com



İNTİKAM HER ŞEYİ ÇÖZER

-UMUT YANIK

Erdil Yaşaroğlu'nun çok sevdiğim bir karikatürü var. Hani tavuk "Bu kirli dünyaya bir yumurta getirmek istemiyorum" der de horoz "Sanki g.tün temiz!" diye cevap verir ya… Bu espriden hareketle sormak istiyorum: Çizgisel oyunlardan şikâyet ederken ne kadar samimisiniz? Bir çeşit torna atölyesine dönüşen hayatın normları bizi adeta CNC tezgâhları gibi yontup dururken, kalıpları kırmak için yeterince gayret gösteriyor muyuz? Çatalı ve bıçağı hangi elimizle tutacağımıza bile başkaları karar verirken, yaşamlarımızda bütünüyle akıntıya teslim olan bizler kaç ters kulaç attık bugüne kadar? Oyunların çizgiselliğinden yakınırken, kıçımız temiz mi gerçekten? Gözünüzü açıp dikkatlice bakın; bazı oyunların sizlere hayatın kendisinden daha fazla seçenek sunduğunu göreceksiniz. Dishonored tam olarak böyle bir oyun işte (konuyu bağlayacağım diye boncuk boncuk terledim "şerefsiz"im).

DÜŞTÜM MAHPUS DAMLARINA

Dunwall'a hoş geldiniz. Burası 19.yy Britanya'sından esintiler taşıyan endüstriyel bir liman kenti. İnsanları esir alan veba belası zenginlerin mahallesine pek uğramasa da fakir halk kelimenin sözlük anlamıyla "kan ağlıyor" bu topraklarda. Baskıcı rejim vebaya bir çare bulmak yerine bunu bazı vatandaşlarından kurtulmak için bir araç olarak kullanıyor (bu paragrafta geçen "veba" kelimelerini "terör" sözcüğüyle değiştirdiğimizde Dunwall günümüz Türkiye'sine ne kadar da benziyor). Kahramanımız Corvo oyuna Silivr… öhöm… Coldridge Hapishanesi'nde başlıyor. Dunwall tam bir ileri demokrasi şehri olduğundan biz de işlemediğimiz bir suçtan kodesi boylamış bulunuyoruz. Şerefimizi iki paralık edenler kendilerini saltanat vekili ilan ederek Dunwall'un bütün kalelerini zapt etmiş, bütün tersanelerine girmiş ve yönetimini ele geçirmiş durumdalar. Alınacak bir intikamımız var.

Konu kulağa klişe gelse de bence bu intikam hikâyesinin size ne sunduğu biraz da onu ne ölçüde umursadığınıza bağlı. Eğer oyun boyunca karşınıza çıkan kitapları ve günlükleri okur, konuşmalara kulak misafiri olur, elinizde taşıdığınız kalbin fısıldadığı sırları dinler ve duyduğunuz ipuçlarını harmanlarsanız Dishonored'ın hikâye sunumundaki üstün başarıyı fark edebilirsiniz. Dunwall'un karantina bölgesine ait karanlık arka plan hikâyelerinden tutun da bir NPC'nin karmaşık iç âlemine kadar gerçekten yaşayan bir dünya var karşımızda.

CITY 18

Bu dünyanın inşasında kullanılan Unreal 3 motoru optimizasyon alanında başarılı olsa da görsel açıdan pek iyi bir sınav verememiş ve yer yer çamur kıvamında dokular çıkarmış ortaya. Bir şeyler yarım kalmış sanki; karakterimizin bir gölgesi bile yok mesela. Fakat Viktor Antonov'un artistik başa-

Ben Olsam

Kesin bir çoklu oyuncu modu üzerinde çalışırdım. İncelemede defalarca değindiğimiz kaos kavramının tam hakkı böylece verilmiş olurdu. Onca yeteneğin ve esnekliğin yol açacağı cümbüşü bir düşünsenize! Bazı güçler iptal edilip bazılarının da etkisi kısılsa, hassas bir denge ayarıyla piyasaya sürülse efsane olurdu…





Rahatsız edip durursanız Sokolov sonunda dellenip portreyi yarım bırakıyor. Arkada vakur edasıyla poz vermeye devam eden Campbell'ın ise vazgeçmeye niyeti yok.

rısının bu teknik zafiyetleri fazlasıyla telafi ettiğini söylemeliyim. Şehrin stilize çalışmasındaki sanat yönetimi tek kelimeyle kusursuz…

Şık tasarımları ve ses sanatçılarının üstün performansları sayesinde capcanlı karakterler var karşımızda. Oyunumuzun soundtrack açısından da oldukça başarılı olduğunu ekleyelim; fena halde dilime dolanan (şehirdeki muhafızların da bazen ıslıkla çaldığı) Drunken Whaler adlı parçanın altını çizmek istiyorum.

Altını çizmek istediğim bir diğer nokta ise Dishonored'ın ilginç oyun yapısı… Tür olarak kendisine FPS etiketi vurmak mümkün olsa da birinci kameradan oynanan bir aksiyon demek daha mantıklı olur sanırım; ne de olsa gizlilik ve RYO öğeleri hayli baskın oyunda. Aslında adının bir köşesinde Bethesda ibaresi geçen hemen her yapım gibi Dishonored da temelinde seçimlerle ilgili bir oyun. Burada Dunwall Belediye Encümeni seçimlerinden değil Corvo'nun ve oyunun kaderine yön verecek ahlaki ve stratejik seçimlerden bahsediyoruz tabii... Dishonored'da bir sonuca ulaşmak için takip edebileceğiniz çok sayıda yol var ve hepsi de oyun akışı üzerinde birbirinden farklı yan etkiler taşıyorlar. Bu da oyuna hayli esnek bir yapı kazandırıyor.

Eminim, Son Kararım (1. Soruda Elendi)

Oyundaki görevler savaş becerinizi, büyülerinizi ve gizlilik yeteneğinizi kombine kullanmanızı gerektirecek birer kum havuzu şeklinde tasarlanmış. Her yeni bölge adeta bağımsız bir yapboz gibi; parçaları hangi sırayla birleştireceğiniz tamamen size kalmış. Alacağınız kritik kararlar oyunun sonunu olduğu gibi hemen bir sonraki bölümü bile etkileyebiliyor. Bir görev esnasında halkın da kullandığı bir su kaynağına zehir katıp katmama seçiminiz buna güzel bir örnek…

En sık yapacağınız seçim ise gerçek hayatta en zor olanı: Canınıza kast eden bir düşmanın canını alıp almamak… Oyunu, görevlerdeki birincil hedefler dâhil hiç kimseyi öldürmeden bitirebiliyorsunuz. Kabul etmek gerekiyor, tüm düşmanları bu şekilde nötralize edebilmek her yiğidin harcı değil. Fakat kolay olmaması eğlenceli de olmadığı anlamına gelmiyor. Örneğin, nefes almasının kesinlikle haram olduğunu düşündüğüm bir hedefe pata küte girişmek yerine "intihar" etmesini sağlamanın da epey tatmin edici olduğunu keşfettim. Bir diğer suikast görevi esnasında karşıma çıkan bir yan görev sayesinde, hedefi öldürmek yerine bir madene "işçi" olarak gönderebilme opsiyonu »





Viktor Antonov, Dunwall'un tasarımında şapka çıkarılacak bir işe imza atmış.



Goyuna Sorun

SEVGİLİ GOYUN, ÖNCELİKLE GEÇMİŞ OLSUN, BİR KURBAN BAYRAMI'NI DAHA SAĞ SALİM ATLATTIN. SORULARIMA GEÇİYORUM. İLK OLARAK, STEAMPUNK NEDİR DİYELİM.

Teşekkür ederim Sayın Okur, söylemesi ayıp, üç bayram önce makası kaptığım gibi kuyruğumu kesip kurbanlık vasfımdan kurtuldum. Bayramlarda rahatım. Saksıyı çalıştırana stres yok. Gelelim sorunun cevabına… Steampunk, alternatif bir 19.yy tarihidir, fantezi ile bilimkurgu karışımı bir olgudur. Bugünün tüm dijital aletlerinin buhar enerjisiyle çalışan mekanik versiyonlarını düşün (bir buhar kazanından enerji alan oda büyüklüğünde bir bilgisayar mesela). Gerçi Dunwall'da sanayi buhar gücüyle değil balina yağıyla yürüdüğünden Dieselpunk'a doğru bir kayış söz konusu fakat bu da başka bir tez konusu.

KAFAM KARIŞTI VALLA. DAHA BASİT BİR SORU SORAYIM: DİSHONORED ÇOK MU KISA?

Bu bir bakıma oyunu nasıl oynadığına bağlı... Yani 3-4 saatte de bitebilir, 10-15 saatte de. Sanırım oyunun kısa sürdüğü hissi biraz da sona eriş şekliyle ilintili. Yani tam başlıyoruz derken bitiyor hikâye… Fakat bitse de baştan başlamak için tonla sebebimiz var. Farklı yetenekleri denemek, görevleri birbirinden farklı yollarla ve sonuçlarla bitirmek, kaosu düşük tutmanın ya da önüne geleni kesmenin oyun sonuna etkisini görmek… Ek olarak ufukta görünen üç de DLC var. Daha da Allah'tan derdini mi istiyorsun?

PEKİ SON OLARAK, CORVO ATTANO VS CONNOR KENWAY?

Valla ilk bakışta bunca süper gücüyle Corvo hemen ön plana çıkıyor. Lakin Connor yeğenimiz de Corvo'nun mısır koçanı gibi kesip attığı ahmak muhafızlara hiç benzemiyor. Maşallah pek atılgan, neticede Kızılderili çocuğu bu, şaka olmaz. Kaşla göz arasında bilekten saklı pıçağı çekti miydi, kelleye de Tomahawk'u çaktı mıydı doğaüstü güç neyin hak getire. Mesela DC evreninin en bi süper güçlü kahramanı adı üstünde Superman değil midir? Ona göre yarasadan bozma ezik bir eleman sayılabilecek Batman kırmamış mıdır bunun ağzını burnunu? Aynı hesap; Connor'ın olmadığı yerde Corvo Abraham Çelebi.







daha cazip geldi bana (kendisi de SSK + pranga + kırbaç şeklindeki sosyal haklarını çok cazip bulmuştur eminim).

Buradan geliyoruz zurnanın kaos dediği yere: Kıydığınız her can Dunwall'a bir miktar kargaşa katıyor. Ortaya çıkan kaosa oyun gerek senaryo boyutuyla (örneğin diyalog seçenekleri) gerekse dinamik yollarla (artan fare ve vebalı vatandaş sayısı) tepki veriyor. Bu da bir bölümün oynanışını tepeden tırnağa değiştirebiliyor.

To Kill Or Not To Kill

Saçtığınız ölümün yarattığı kaos, korumak için akla karayı seçtiğiniz Emily'den sizi görevlere taşıyan kayıkçı dayıya kadar herkesin ruh haline ve tavırlarına etki ediyor. Önünüze geleni doğrarsanız devriye gezen asker sayısı da artmaya başlıyor, hatta oyunun son bölümünü bile daha zor olan alternatif senaryosuyla oynuyorsunuz. Böylece ortaya birbirinden tamamen farklı oyun deneyimleri çıkıyor.

Bu mekaniğin yumuşak karnı şudur ki, görev sonrası istatistik ekranı gelinceye kadar yaptıklarınızın kaos üzerindeki etkisini tam olarak kestiremiyorsunuz. Mesela ben kurt köpekleri ya da fareleri öldürmenin kaosa etki etmediğini sonradan öğrendim. Fakat hacklediğim ışık duvarı tarafından haşlanan düşman kaostan sayılıyor mu hâlâ emin değilim…

Sessiz ve derinden giderek kaosu düşük seviyede tutmak da eğlenceli fakat bir oyunda adam kesmenin 1001 yolu olunca işin çetelesini tutmak oyuna manasız biçimde kısıtlayıcı etki yapıyor. Senaryonun gidişatının ve sonunun neye benzeyeceği, macera boyunca karşımıza çıkan muhafızlardan kaçını öldürdüğümüze değil, daha kritik kararlara ve "plot twist" dediğimiz dönüm noktalarındaki tutumumuza bağlı olmalı bence.

Dunwall'u Dinliyorum, Gözlerim Kapalı

Dishonored ses stüdyolarında elimizi sallasak tanınmış bir isme çarpıyor. Gelin bir selam verelim arkadaşlar, belki imzalı resim falan kaparız.



Maskemizi icat eden ve James Bond'daki "Q" misali bize türlü teçhizat sağlayan Piero Joplin'i Brad Dourif seslendiriyor. Kendisi Lord of the Rings'de Grima Solucandil'i oynayan abimiz.



Emily'nin bakıcısı Callista Curnow'un sesi Lena Headey'e ait. Game of Thrones'daki Cersei bacıyı bilir misiniz?



Eskiden bir soyluyken şimdi sokaklara düşmüş, kör ve hafif çatlak bir teyze olan Granny Rags'e Susan Sarandon hayat veriyor. Cloud Atlas'ı izlediniz değil mi?



Belindeki anahtarı mı aşırsam, bayıltmak için gırtlağına mı çöksem, yoksa kılıcı saplayıp sorunu ense kökünden mi çözsem?

Kalbİm Sende

The Outsider tarafından Corvo'ya verilen Kalp bugüne kadar video oyunlarında rastladığım en orijinal fikirlerden biri. O bize kişilerin ve mekânların sırlarını fısıldarken ses sanatçısı April Stewart'ın usta işi tonlama ve vurgularını dinlemek büyük keyif. Kalp'in aslında kime ait olduğunu ve özellikle Emily hakkında yaptığı yorumların neden içimi burktuğu konusunu size açmayı düşünüyordum. Spoiler Verenleri Sallandırma Derneği'nden aldığım tehdit mektubu üzerine bu hevesimden vazgeçtim.



Devouring Swarm büyüsünü ne zaman kullansam "Atıl fare!" demekten kendimi alamıyorum

Binary Özgürlük

Bu boyutuyla ele alındığında, oyunun sonunun bir "iyi çocuk - kötü çocuk" ayrımına göre şekillendiği düşünülebilir, aynı mantıkla oyunun size sunduğu serbestlik hissi aldatıcı sayılabilir. Neyse ki en azından mikro boyutta özgürlüğümüzün olanca tadına varabiliyoruz çünkü sahip olduğumuz doğaüstü yetenekler çok çeşitli. Kaçınız zihin okumayı isterdi mesela? Ya da ışınlanabilmeyi? Zamanı dondurmak desem? Var, hepsi var. Tümüne gayet doğal ve başarılı bir arayüz üzerinden erişebiliyor ve radyal menüden seçtiğimiz yeteneği rahatça kullanabiliyoruz.

Yine de "Hacı, ver ordan bir Devouring Swarm, salayım fare alayını düşman üstüne!" ya da "Halisinden bir Shadow Kill çek, öldürdüğüm düşman yanmadan küle dönsün" demek o kadar basit değil. Bu güçlere sahip olmak istiyorsanız önce yeteri kadar rün toplamanız gerekiyor ve bunların sayısı da tüm güçlerinizi son seviyeye çıkarmaya yetmiyor. Rünlere ek olarak yeteneklerinizi pekiştiren (örneğin ele geçirdiğiniz bedende daha uzun süre kalabilmenize izin veren) ve böylece bir nevi perk vazifesi gören "bone charm" isimli tılsımlar da var. Tüm bu kaynakları değerlendirme şekliniz oyuna stratejik derinlik ve tekrar değeri katıyor.

Böylesi üstün güçlerim varken bana hangi çılgın zincir vurabilir diye merak ediyorsanız onun da cevabını verelim: Mana barınız. Doğaüstü güçler için kullandığınız mana zamanla kendiliğinden doluyor ve bu da kısa mesafeleri ışınlanarak aşmanızı sağlayan Blink gibi tıfıl büyüler için yeterli oluyor. Fakat zamanı yavaşlatmaya ya da dondurmaya yarayan Bend Time gibi kallavi numaralar için mutlaka mana iksirlerine ihtiyacınız var. Kızmayın bu mekaniğe çünkü oyunu dengede tutuyor.

Mananın kâr etmediği yerde sağ elinizdeki kılıca ya da sol elinizdeki menzilli silahınıza güvenebilirsiniz. Tabancanız ve yaylı tüfeğiniz için oyun tarzınıza göre birçok farklı türde cephane bulacaksınız. Örneğin uyutucu ok bunlardan biri ve gizliliğe önem veren katiller için biçilmiş kaftan.



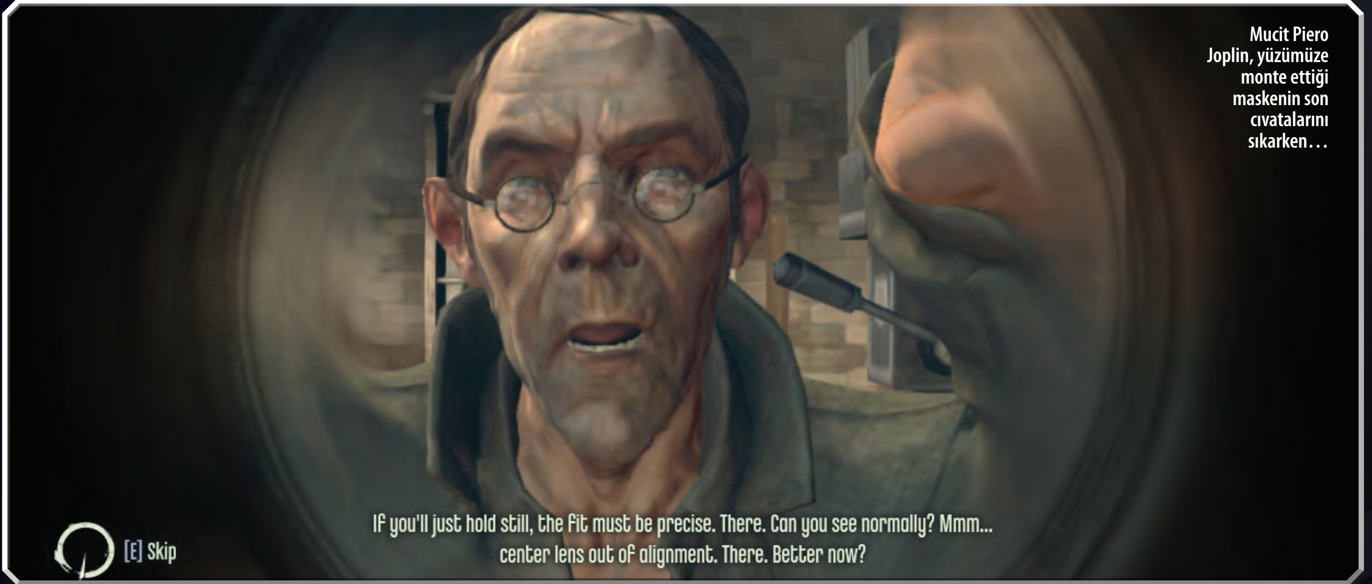
Ak Sakallı Suİkastçıdan Nasİhatlar

Gizlilik üzerine oynayacaksanız tabancanızı geliştirmekle hiç uğraşmayın çünkü muhafızlar barut sesine epey meraklı, yedi düvel üç mahalle duyan kim varsa koşup geliyor. Onun yerine bedenleri küle dönüştüren gücü geliştirin mesela, böylece ceset saklama derdinden kurtulmuş olursunuz. Her genç fark edilmek ister fakat siz yine de gölgelerde kalmaya özen gösterin. Varlığınızı tespit eden ilk muhafız hemen diğerlerine ispitleyecek ve ortam kısa zamanda Rio karnavalına dönecektir. »


Direnişçilerin lideri Amiral Havelock rolünde Mad Men'den tanıdığımız John Slattery var.


Suikastçı Daud, her Tarantino filminin değişmez demirbaşı Michael Madsen tarafından seslendiriliyor.


Star Wars serisinde Prenses Leia'yı canlandıran Carrie Fisher, Dunwall hoparlörlerinden hükümet propagandası yapan sesin sahibi (rolü son anda Nagehan Alçı'dan kaptı).



Mucit Piero Joplin, yüzümüze monte ettiği maskenin son cıvatalarını sıkarken…

KURULMUŞ SAAT GIBI DAVRANMAK YERINE DÜŞMAN DA TIPKI SIZIN GIBI BIRKAÇ ALTERNATIFTEN BIRINI SEÇIP UYGULUYOR

» Tarzınız ne olursa olsun, F5 tuşuyla sıkı fıkı olmanızda fayda var çünkü Dishonored'ın autosave özelliğine pek güven olmuyor. Öyle saçma yerlerde save alıyor ki bazen bütün bir bölümü baştan sona tekrar kat etmenize sebep olabiliyor. İşin ilginç yanı, bir bölümü baştan oynadığınızda büyük ihtimalle hedefe giden alternatif bir rota keşfediyor, bu farklı yol üzerinde yeni eşya ve yetenekler de bulabiliyorsunuz. Oyun, keşfe ayırdığınız zamanı cömertçe ödüllendiriyor. Bu yüzden bol bol araştırın. Kapalı kapılar ardında olup bitenleri merak ediyorsanız anahtar deliğinden gözetleyin. Adı Dishonored olan bir oyunda röntgencilikten çekinmenin âlemi yok bence… Bir keresinde böylesi bir dikiz seansının ardından tıka basa düşman dolu olduğunu keşfettiğim odanın önünde zamanı dondurdum. İçeriye girip birkaç el bombacığı bıraktım ve kapıyı usulca çekip çıktım. Zaman tekrar akmaya başladığında içeride gümleme ve haykırışlar birbirine karışmıştı, kulaklarımın pası silindi.

Oyundan maksimum keyfi almak için benim örneklediğim gibi biraz yaratıcı, biraz muzip yaklaşımlar şart zaten. Dishonored'ın çevresel tasarımları ve bölüm yapıları da bu tarz eğlenceye fazlasıyla imkân tanıyor. Buyurun size bir başka reçete: Tavandan sarkan şu metal kafesi görüyor musunuz? Onun dibindeki duvara boş bir şişe sallayın. Sese koşup gelen şanlı asker olay yerini incelerken kafesin bağlantısına ateş edin. Muhafızınız füme olarak servise hazırdır.


Benim için hikâye sunumundaki uç nokta, Outsider ile tanıştığımız ve ilk doğaüstü güçlerimizi edindiğimiz The Void âlemidir.

ŞŞŞŞ, UZUN, AKILLI OL!

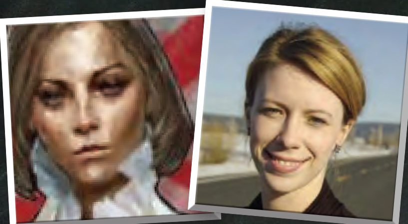
Tabii bütün düşmanlarınız böyle kolay lokma olmayacak. Tallboy adıyla geçen ve de sırık cambazlarını andıran muhafızlar biraz canınızı yakacak. Mahalleleri birbirinden ayıran ışık duvarlarının (Wall of Light) arasından geçmeye çalıştığınızda öyle bir enerji akımına kapılacaksınız ki mutluluktan bedeniniz buharlaşacak. Bu duvarları hackleyip aynı sıcak saadete muhafızların kavuşmasını sağlamanız da mümkün, tabii fark edilmeden devrelere yaklaşmayı başarabilirseniz.

Düşmanların sizi fark edebilme kabiliyetleri doğru-

Vebalı arkadaşlar yaşamdan umudu tamamen kestiklerinde iyice agresifleşip sizi de yanlarında götürmeye çalışıyorlar.




Hani şu sol elimizde taşıdığımız gizemli Kalp var ya, işte onun sesi April Stewart'a ait. South Park kadrosundan tutun da Skyrim ve Guild Wars 2 gibi oyunlara kadar ışıl ışıl bir CV'si var.


Hainlerin finansörü ve Burrows'un yavuklusu olan asilzade Lady Boyle için Anna Graves geçmiş mikrofon başına. Diablo 3'teki dişi Demon Hunter'ın sesini hatırladınız mı?


Teknoloji dehası Anton Sokolov'a sesini veren kişi Roger Jackson. Kendisi Scream serisinin yanı sıra Darkness 2 ve Mass Effect 3 gibi sayısız oyunun seslendirmesinde rol almış.

Tallboy saldırısı karşısında kılıçla gard almak kötü bir fikir.



Oyun boyunca elimizden düşürmeyeceğimiz Kalp'i işte tam burada teslim alıyoruz.

su biraz tutarsız çalışıyor. İlginç bir durum, yani ben şimdi buna bug (oyun hatası) desem, Arkane'den biri de çıkıp hayır o bir feature (oyunun özelliği) dese verecek cevabım olmaz çünkü bu kestirilemezliği çok tuttum ben. Kurulmuş saat gibi davranmak yerine düşmanın da tıpkı sizin gibi birkaç alternatiften birini seçip uyguluyor olması oyunu daha doğal hale getiriyor. Bir de üstüne muhafızların devriye rotaları da değişken olsaydı tadından yenmezdi gerçekten.

Ama yok, o kadar kurnaz değiller maalesef. Tamam, silahlarını çekip karşınıza dikildiklerinde gayet iyi dövüşüyorlar, fakat sizi henüz fark etmedilerse çok sersem davranışlar sergileyebiliyorlar. Bir muhafızı belli bir noktaya çekmek için duvarda şişe patlatıyorsunuz, pür telaş sese koşuyor, kimseyi göremeyince gerisingeri eski yerine dönüyor. Bir şişe daha, yine paldır küldür koşup geliyor, şöyle bir bakınıp dönüyor. Lan bir işkillen, bir araştır! Yok. Ha bir de şu var, bir kez olsun kafalarını kaldırıp yukarı bakmıyorlar. Orangutan gibi avizede sallanıyorum, bir Allah'ın kulu görmüyor. Saklandığım siperin yan tarafından eğilerek ardındaki muhafızları gözetliyorum, fakat bunu yaparken vücudumun yarısını bile açığa çıkarsam yine de sözüm ona siper halinde olduğumdan beni göremiyorlar.

En fenası da iki adım kadar yakınlarındaki bir arkadaşlarının ümüğüne çöküp yüklüyorum sırtıma, götürüyorum. Herifler muhabbete devam ediyorlar. Sinan'ın leziz İlk 10 Dakika'sında esefle kınadığı gibi "İki metre yanımızda İsmail duruyordu bizim, n'oldu o?" diye merak etmeye akılları yok. Hâlbuki stealth oyunlarında çok önemlidir muhafızların açıkgöz olması.

Yine de karşınızda bir bütün olarak öyle inanılır, sizi öylesine içine çeken bir dünya var ki son kare geldiğinde oyunun tadı damağınızda kalıyor; her şeyin çok kısa sürmüş olduğu hissinden kendinizi alamıyorsunuz. Credits ekranı akarken iç çektiğim, sonu beni gerçekten etkileyen nadir oyunlardan biri oldu Dishonored. Yatıya kalmasını beklediğim misafirin sohbetin en tatlı yerinde kalkıp gitmesi gibi bir burukluk bıraktı içimde.

Evet, Corvo'nun öyküsü bitti ama bu şehir birkaç hikâyeyi daha kaldırır kesinlikle. Hatta yapım aşamasındaki DLC'ler duyuruldu bile. Şimdi izin verirseniz Dunwall'a dönüp bir kez de kimsenin kılına dokunmadan bitireceğim oyunu, Harvey Smith'e saygı duruşu mahiyetinde.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Yaratıcılığa açık oyun yapısının getirdiği mucizevî esneklik ✔ Dunwall şehrinin sanatsal tasarımı ✔ Dört dörtlük seslendirme ile desteklenen başarılı hikâye sunumu ✔ Birçok klasik oyunun en sağlam özelliklerini tek potada eritebilmesi ✖ Oyun sonunun kaos mekaniklerine fazla bağımlı oluşu ✖ Yer yer afallayan düşman yapay zekâsı ✖ Bazı kaplamalarda Tanzimat Dönemi'nden kalma doku kalitesi

Benden Duymuş Olmayın

Dishonored'ın başarısı üzerine kapalı kapılar ardında bir devam oyununa start verildiği kulislerde konuşuluyordu. Fakat Sinan Akkol'dan gelen "Dishonored'ın devam oyunu açıklandı: That Honored!" esprisinden sonra Bethesda ışık hızıyla Dishonored 2 projesini iptal ettiğini duyurdu. Hepimize geçmiş olsun!



Dishonored



>

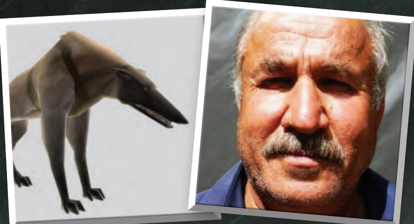
Deus Ex: Human Revolution



>

BioShock 2





Oyundaki köpek seslerini yapan kişi ise, doğru tahmin ettiniz, Terazitepe esnaf kahvesinden tuhafiyeci Burhan Amca (Yetenek Sizsiniz'e katıldıydı ama finale kalamadı).



Veee son olarak esas oğlan Corvo rolünde siz varsınız. Bilemiyorum bugüne kadar hangi filmlerde rol aldınız ama bu oyunda başrolü siz seslendiriyorsunuz. Zira kendinizi bütünüyle yansıtabilesiniz diye işitsel bir kimlik verilmemiş adamımıza.

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Bu incelemede tam 14 kez "fark" kelimesi geçtiğine göre farklı bir oyun Dishonored.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Arkane Studios
→ **Dağıtım:** Bethesda Softworks / Playstore
→ **Dijital İndirme:** 120TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 17+
→ **Dahası İçin:** http://www.dishonored.com/

CLOSURE

YOK, YOK ASLINDA -EREN OKKA

KARANLIĞIN OYUNLARDAKİ yaygın kullanımını iki ana başlık altında toplayabiliriz: Karanlıkta korktuğumuz oyunlar, karanlıkta saklandığımız oyunlar. Bir oyun karanlığı kendine dost seçmişse eğer, büyük olasılıkla gereksinim duyduğu ürkütücülüğü ışıkları kısarak sağlamaya ve bilinmeyene, görülmeyene dair çocukluğumuzdan kalma kuruntuları tetiklemeye çalışıyordur. Ya da belki gizlilik üzerine kurulu bir oyundur bu ve hedefimize dikkat çekmeden ulaşmanın yolu karanlıktan, gölgelerden geçiyordur.

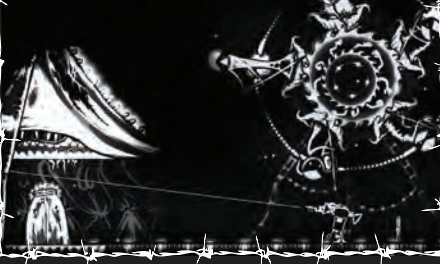
Closure'u her iki gruba da dâhil etmek mümkün değil. Örümcek kılıklı bir yaratığı yöneterek üç insanın maskesine büründüğümüz *Closure*, görmediğine inanmayanların oyunu. Öyle ki içinde bulunduğumuz ortamın belirli bölümlerini ışık oyunlarıyla görmezden geliyor, hatta zifiri karanlıkta bırakarak varlığını tümüyle reddediyor, gerçekliğin dışına atıyoruz.


Çoğu karanlıkta kaldığı için bölümlerin tamamına görsel açıdan hâkim olamıyorsunuz.

IŞIK BULURSAN AÇ

İlk olarak 2009 yılında bir Flash oyun olarak internete düşen, 2012'nin ilk aylarında, geliştirilmiş sürümüyle PSN'in yolunu tutan *Closure* şimdiyse Steam aracılığıyla bilgisayarlarımızda.

Aydınlık platformlara çarpabildiğimiz, karanlıkta kalanlarınsa yokmuş gibi içinden geçebildiğimiz bir platform oyunu olarak özetleyebiliriz *Closure*'u. Her bölümde ulaşmamız gereken bir kapı var ve bunu ancak ışık kaynaklarının doğru yere yerleşimi veya doğru tarafa yönlendirilmesiyle yapabiliyoruz. Kapıyla aranızda kocaman bir duvar var diyelim. O duvara yönelen lambayı


Oyun dünyası yıpranmış bir fabrika, kasvetli bir orman ve terk edilmiş bir sirk olmak üzere üç bölüme ayrılmış.

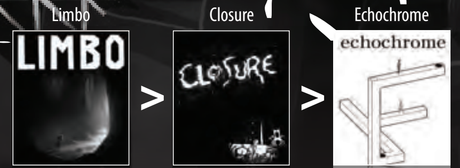
yalnızca duvarın alt kısmını aydınlatacak şekilde döndürün ve duvarın üstünden atlayıverin. Elbette ki bulmacalar hep bu kadar basit değil. Taşınabilir ışık küreleri, itilebilir kutular, yuvarlanabilir tekerler, üzerine bir küre bıraktığınızda harekete geçen kaideler... Her biri yirmi dörder ayrı bölüme açılan üç kapı ve toplam seksen iki bölüm boyunca kafanızı bolca çalıştırmanız gerekiyor.

Bildiğimiz anlamda bir düşman yok *Closure*'da; değdiğimizde canımızı yakan dikenler bile yok. Ölmenin tek yolu karanlıkta boğulmak ve yanlış bir hareket yaptığınız takdirde bölüme R tuşuyla hemen baştan başlayabiliyorsunuz. Çoğu bölümü geçmek için izlemeniz gereken tek bir yol var. Alternatif bir çözüm ürettiğinizdeyse kendinizi daha zeki değil, hile yapmış gibi hissediyorsunuz ki neden bilmiyorum, oyuna dair beni en çok rahatsız eden şey bu oldu.

GÖLGE BULURSAN KAÇ

Closure bir bulmaca oyunu olmakla birlikte başarısının büyük bir bölümünü yarattığı atmosfere ve ayrıntılara gösterdiği özene borçlu. Her biri kendine has bir hava taşıyan üç dünya, etrafa ışık tuttuğunuzda görünen Lovecraft ve Giger esintileri taşıyan ürpertici detaylar, diğer bazı bağımsız yapım oyunlara göndermeler, suya atlayınca seslerin yavaşlayıp boğuklaşması... Bazılarını ancak oyunu dümdüz oynamaktansa etrafı keşfetmeye çalıştığınız takdirde fark ediyorsunuz. Hatta oyunun sonunda yazıların akıp gittiği sırada bile gizli bir şeyler bulmak mümkün.

Closure tekinsiz bir atmosfer yaratmayı başarıyor başarmasına da... Sahi, bu oyunda neler dönüyor?

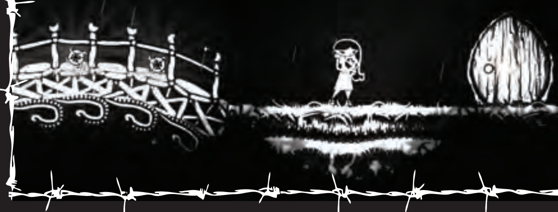


NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Işık-gölge oyunu
- ✓ Detaylara gösterilen özen
- ✓ Ayrıca satın almaya değecek güzellikte müzik albümü
- ✗ Nadir de olsa aksilik çıkaran kontroller
- ✗ Alternatif çözümlerin tatmin etmeyişi

Konuşmayı pek sevmemesinden mütevellit, bölümler boyunca gizlenen otuz pırıltılı güveyi bulup gerçek sona ulaşsanız, hatta oyun sonunda açılan yapımcı yorumlarını okusanız dahi oyunun size ne anlatmaya çalıştığı hakkında net bir fikriniz olmayacak. Aydınlık ve karanlık, beyaz ve siyah, varlık ve yokluk arasına net çizgiler çizen *Closure*, belli ki bu konuda bulanık kalmayı tercih etmiş.

Özgün yapısı ve etkileyici atmosferine rağmen *Closure*'u yalnızca kendim gibi bulmaca meraklılarına önerebilirim. Ve bilin ki anılarınızda bir başka siyah-beyaz oyun kadar yer edinemeyecek, sizi yaşamla ölüm, varla yok arasında bir yerde bırakacak.


Zorlu bulmacalarda ne kadar takıldığınıza bağlı olarak 8-10 saatte bitiyor Closure.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Bu yazının, herkesin, ama en çok da yazarın bir kapanışa ihtiyacı var.

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Eyebrow Interactive → **Dağıtım:** Eyebrow Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (10$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** closuregame.com

PRIVACY PLEASE



WE'RE HAVING "ICED TEA"

RETRO CITY RAMPAGE™



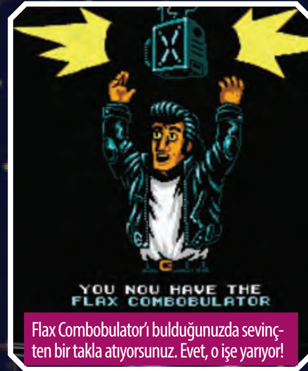
RETRO CITY RAMPAGE

LÜTFEN SAYFANIZIN AYARIYLA OYNAMAYIN!

-VOLKAN TURAN

***GRAND THEFT AUTO* PROJESİNİN** henüz portakalda vitamin olduğu zamanlara, 80'lerin sonuna ışınlansak ve NES'e *GTA*'nın atası sayılabilecek, açık dünya bir aksiyon oyunu yapsak şüphesiz bugün çok farklı bir oyun sektörümüz olurdu. Ama biliyorsunuz ki konu eskiyi bugüne taşımak olunca, oyun yapımcıları için "zaman makinesi" zor bir iş değil. Bugün bile "NES'e *çıkar gibi*" yapan oyunlar görmek mümkün. Retro City Rampage bu yüzden radarıma yakalanan, retro seviyesiyle hayranlığımı uyandıran bir oyundu. *GTA* başta üzere olmak üzere pek çok oyun konseptini alın, piksele boğun, chiptune'lar ile zenginleştirin ve harika bir sunumla önüme koyun. Bakın yazarken bile gözlerim doldu...

ve filmlerinden pek keyif alan Brian, sevdiği eserlerden esinlenerek bunları bir parodi edasıyla hikâyesine yediriyor. Oyunun ilk saatlerinde o kadar çok referansla karşılaşıyorsunuz ki bir süre sonra "burada acaba lafı kime çaktı yapımcı?" diye oturup araştırıyor, düşünüyorsunuz. *The Legend of Zelda*'dan *Contra*'ya, *Bionic Commando*'dan *Super Mario*'ya, *Rambo*'dan Geleceğe Dönüş filmerine, *Okie Dokie Picnic*'ten *Mega Man*'e, *Metal Gear*'dan *Frogger*'a kadar onlarca klasik eser RCR'da yaşamaya devam ediyor. Sadece eskiler değil, yeni eserler de bulunuyor oyunda. Kendinizi bir anda The Dark Knight'taki okul otobüsüyle yapılan soygun sahnesi gibi bir olay içerisinde veya *Super Meat Boy*'dan çıkmış



Flax Combobulator'ı bulduğunuzda sevinçten bir takla atıyorsunuz. Evet, o işe yarıyor!



Hayır bu bir Zelda bölümü değil, GTA da değil, Super Mario hiç değil.

AMA BU BAZUKA ÇOK ŞİRİN!

Retro City Rampage (kısaca RCR), *GTA 3* senaryosundan etkilenerek yola çıkan, üstten bakışlı aksiyon bölümlerini baz alıp açık-dünya bir oynanışla bunu oyuncusuna sunan bir oyun. İçinde bulunduğumuz şehir rengarenk ve piksele boğulmuş durumda. Reklam tabelalarından trafik ışıklarına, arka sokaklarda maç yapan çocuklardan parkta çekirdek yiyenlere kadar pek çok detayıyla "yaşayan şehir" havası, bu stilde ilk kez veriliyor ve beni benden alıyor. Dilerseniz görevlere gidin, dilerseniz gezin. Aynı *GTA*'daki gibi. İstediğiniz bir aracı çalın, yolun götürdüğü her yere gidin, gücünüzün yettiği herkesi dövün, öldürün... Tabii ki polisi unutmayın. Çekirge gibi ensenize atlıyorlar ve izinizi kaybettirmek bir hayli zor. *GTA 2*'deki kadar çok çeşitli silaha sahip olabildiğiniz RCR, şehir ve içeriği bakımından ilk alkışı topluyor, ama marifetleri bu kadarla da bitmiyor.

Oyunun tasarımcısı Brian Provinciano, RCR projesini kafasında uzun yıllar pişirse de sadece *GTA*-vari bir oynanışla tüm oyunu kurtaramayacağının farkına varıyor. 80'lerin, 90'ların oyun

gibi zor bir bölümde bulabiliyorsunuz. Karşılaşacağınız karakterlerin tipleri, tavırları hatta çoğu diyalog bile size bir şeyleri anımsatacak, bol bol güldürecek.

SİZİN OĞLAN KAÇ BİT?

Elbette eski bir oyuncu değilseniz bu göndermeleri yakalayamayabilirsiniz. Hiç sorun değil çünkü onlar olmadan da oyun tıka basa dolu ve keyifli. Buradaki "keyif" tabii ki bir *Dishonored*'ın dolgunluğunda değil. Öncelikle bu renk paletini seviyor olmalısınız (ayarlardan pek çok küf kokulu renk paletini değiştirebiliyorsunuz ki harika bir özellik!), odun gibi sekiz yöne gidiyor olmak bünyenize rahatsızlık vermemeli ve chiptune'lar kafanızı şişirmemeli. Ayrıca fazlasıyla basit gelebilecek onlarca görev var. Kabul ediyorum ki ana görevler bu açıdan beni bile baydı zaman zaman. Pek yaratıcı yan göreve de denk gelmedim. Bu yüzden hikâye modundan çıkıp arcade modunda ortalığı birbirine katmak şimdilik tek durağım. Size de aynısını öneririm. En azından günde bir doz! Bunca oyun arasında tüm vaktinizi ayırmasanız da molalarınızı değerlendirirsiniz işte, fena mı!

BEN OLSAYDIM

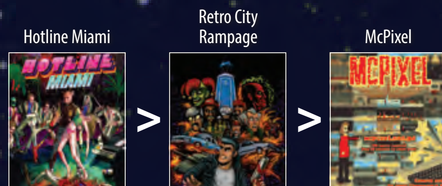
Ben de olsam aynen böyle bir oyun yapardım ya! Bu kadar mı olur! Gerçi daha çok Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters karakteri doldururdum, biraz da online tarafa abanırdım ama temelde böyle olurdu. Helal olsun, resmen çalmışlar projemi!



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Kendine has görselliği ✓ Başarılı parodiler ✓ Açık-dünya şehri ✓ Arcade modları ✗ Çabuk sıkan hikâyesi ✗ Kısa sürmesi ✗ Retro-kütük oynanış

Hotline Miami > Retro City Rampage > McPixel



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bu tip oyunları sevenleri emülatöre muhtaç bırkmayan ender oyunlardan. Keşke hep böylesi gelse...

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** VBlank → **Dağıtım:** D3 Publisher → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** www.retrocityrampage.com

FOOTBALL MANAGER 2013

ÇAKMA MOURINHO'LARA GÜN DOĞDU – TURGUT UÇ

NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Klasik modu tam da olması gerektiği gibi
- ✔ Meydan okumak çok eğlenceli
- ✔ Türkçe!
- ✖ Tam kariyer modu tam da olmaması gerektiği gibi
- ✖ Maç motoru ağır fiyasko
- ✖ O arama çubuğunu kim aldıysa versin geri çabuk!

***FOOTBALL MANAGER*'ı** tek bir cümleyle açıklamamı isteseniz söyleyeceğim şey muhtemelen "Cruyff'u haksız çıkarmaya çalışan oyun" olurdu. Bilindiği üzere efsane futbolcu Cruyff, çoğu kişinin işine gelmeyen "Futbol basit bir oyundur, zor olansa basit oynamaktır" sözünün sahibi. Bu fikre katılan kadar katılmayan da var. *FM* ise katılmamak bir yana, haksız olduğunu ispatlama derdinde adeta. Serinin her yeni oyunu bir öncekinden daha karmaşık, daha detaylı ve daha yorucu… Ne zaman FM oynayacak olsam kendimi beynime tecavüz edilmiş gibi hissediyorum ve eğer bu basitlikse kimse kusura bakmasın ama ben artık oynamıyorum!

Bir *FM* oyuncusunun ruhunu iyi bilirim. Karşısındaki kişi oyunla ilgili atıp tutuyorsa onun bu oyunu ne kadar bildiğini, ne kadar oynadığını bilmek ister FM oyuncusu. Bütün CM/FM istatistiklerimi hatırlamıyorum fakat 395 saatlik bir *FM 12* deneyimiyle *FM 13* hakkında iyi kötü konuşma hakkına sahip olduğuma inanıyorum. Bu da ister istemez (özellikle de FM gibi bir seri için) önceki oyunla kıyaslama yapılmasını zorunlu kılıyor. Ancak açık konuşalım; her sene oyunun taktik ekranından, antrenman düzeninden, maç motorundan vs. bahsetmek tekdüze ve yüzeysel bir hal almadı mı? Elbette bütün bu mekaniklerde değişiklikler ve gelişimler var ancak hayatınızda ilk defa FM oynamıyorsanız karşınıza çıkan şey sizi şaşırtmayacak. Daha önce okuduğunuz bir kitabı farklı bir çevirmenin elinden yeniden okumak gibi FM 13; kelimelerin dizilişi farklı ancak anlattığı hikâye aynı…

Madem öyle, elimize yeni bir FM geçtiğinde ona hangi açıdan yaklaşmamız gerekiyor? Sizi bilmem ama ben şu an bu oyuna baktığımda; "Bir FM 12 eklenti paketinden ne kadar fazlası?" diye düşünmeden edemiyorum. FM 13, bir senedir oynamakta olduğumuz oyunu bir kenara atmamız için yeterli içeriğe sahip mi yoksa basit bir kadro güncellemesi ve kozmetik değişikliklerle mi sınırlı? İşte tam bu noktada oyunun sahip olduğu bölümleri tek tek ele almak gerekiyor. Zira hepsinin üstteki soruya verecek farklı cevapları var…

FM TAM KARİYER MODU

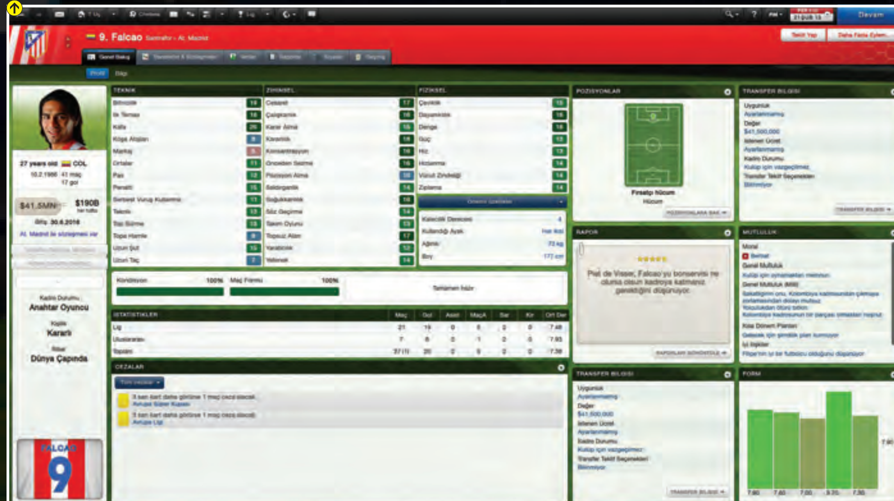
Yıllardır bildiğimiz, sevdiğimiz ve alıştığımız her şey bu bölümde. Sıkıntı da tam olarak burada çünkü bilmediğimiz hiçbir şey sunmuyor "tam kariyer modu". Bilmediğimiz bir şey sunması gerekli mi? Tartışılır… FM 12 yapısal hataları dışında son derece başarılı bir oyun deneyimi sunuyordu ve bunun üzerinde çok fazla oynamaya gerek görülmemiş olabilir. Bu noktada sorumuza geri döndüğümüzde tam kariyer modunun bize verdiği cevap; "Bir eklenti paketinin sunduğundan fazlası değilim" oluyor. Ancak oyun çoğu kişiyi rahatsız eden bir huyundan vazgeçmiş değil. Yapısal anlamda bu kadar sıkıntı varken her sene inatla arayüzü komple değiştirme merakı devam ediyor. Yapılan bu kozmetik aldatmaca göz boyuyor olsa da benim de dahil olduğum önemli bir grubu çileden çıkarmaya yetiyor. Temel anlamda yapıyı koruyorsun madem, alıştığımız düzeni neden bozarsın ki? Hayır yani gören de menü seçeneklerini komple değiştirdiler zanneder, alakası yok! Sen git bütün seçenekleri aynı tut ama komple yerlerini değiştir. Oyuncularla SI Games arasında sado-mazo bir ilişki olduğunu kabul edelim…

Peki ya o maç motoruna ne demeli? Oyun çıkmadan önce öve öve bitiremedikleri, sözüm ona dillere destan o maç motoru var ya, tek kelimeyle rezalet! Öyle ki FM 12'nin maç motorundan bile kötü olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Neyse ki ay sonuna doğru çıkan bir yama ile "bir nebze" olsun düzelttiler ama bu onu sadece daha az rezalet hale getirebildi. Oyuncuların hareketleri, hücum ve savunma organizasyonları, topun kendisini kavun zannetmesi vb. sayısız sorunla maç deneyiminin içine etmeyi başarmış SI Games. FM 12'de sayısız oyuncunun şikâyet ettiği onca sorunun giderilmemiş olması da cabası. Oyunun diğer bütün özelliklerini bir şekilde anlayışla karşılayabiliyorum ancak maç motorunun savunulacak hiçbir tarafı yok maalesef.

Gelelim en temel probleme... FM tam kariyer modu artık oyuncuya eğlendiği hissini vermeyi başaramıyor bana göre. Alınan kötü sonuçlar sonrası "Acaba savunmayı çok mu ileride kuruyorum, dur bir tık geriye alayım", "Belki de maç sonrası söylediğim cümleyi yanlış ruh haliyle kurduğum içindir", "Ulan sezon öncesi seçtiğim saha ölçülerini 1 metre yanlış belirlediğim için olmasın sakın?" düşünceleri arasında bir bakmışsınız an ve an daha fazla boğuluyorsunuz. Kendisini hardcore FM oyuncusu olarak niteleyen bir grup, oyunun simülasyon olduğunu ve gerçekçilik için böyle olması gerektiğini savunup duruyor. Afedersiniz ama FM ne zamandan beri gerçekçi bir oyun oldu? Yahu bizim bu oyunu seviyor olmamızın temel sebebi gerçekçilikle uzaktan yakından alakası olmaması değil mi zaten? Jose Mourinho'nun yapamadıklarını iki sezonda gerçekleştirip kendimizi kral zannettiğimiz için sevmiyor muyuz hepimiz FM'yi, neyin gerçekçiliğinden bahsediyorsunuz ki?

Sizi bilmem ama ben artık bu gömleğinin düğmeleri patlama noktasına gelmiş FM'den hazzetmiyorum. Ortada eğlence yok, gerçekçilik yok, yenilik yok… E peki ne var? Kadroları güncelleyen, arayüzü komple değiştirip sinir eden, hiçbir işe yaramayan üç beş yeni özellik ekleyen ve sorunlu ama bir şekilde işleyen maç motorunu

Oyunun klasik modu özellikle görselliği ile dikkat çekiyor. Bu arayüzden vazgeçmezler umarım





Paha Biçilmez Püf Noktaları
En ucuz genç yetenekler hangileri? Bunu bana sormayın. Scout ekibiniz ne işe yarıyor?



BİZ TÜRKLER NASIL DİYOR?

Sayısız istek, bitmek bilmez baskı ve elbette geçen sene oyunun ülkemizde güzel satması sonucu Football Manager, 2013 versiyonu ile tarihte ilk kez resmi olarak Türkçe çıkmış durumda. Oyunun çevirisi üzerinde ciddi emek harcandığı belli ancak ciddi kusurları olduğunu da göz ardı edemeyiz. Düşük cümleler, anlamsız ifadeler, Türkilizce terimler derken kafa allak bullak olabiliyor. En fenası ise oyuncuların özelliklerinin yazdığı ekranda eğer Türkçe oynuyorsanız her birimin yeri değişiyor. "Bitiricilik neredeydi", "Markajı nerede yazıyor yahu bu adamın" derken hop, bir bakmışsınız oynatmaya az kalmış doktorunuz geliyor. Onca senenin sonunda insanların İngilizce oynamak için sıraya girmesi fazlasıyla ironik maalesef…



Paha Biçilmez Püf Noktaları
Maçlarda yenilmemek için ne önerirsin? Kapatıp açın. Yapmadığınız şey sanki…

komple bozan bir eklenti paketi var. 395 saat oynadığım FM 12'den sonra bir buçuk aydır elimde olan FM 13 tam kariyer moduna elim bir türlü gitmiyorsa, sorun bende değil demektir. Bozdunuz güzelim oyunu, elinize sağlık!

FM KLASİK VE MEYDAN OKUMA MODLARI

Bu bölümleri tam kariyer modundan ayrı ele almam gerekiyor çünkü o bölüm ne kadar hayal kırıklığı ise bu bölümler de bir o kadar tadına doyulmaz olmuş. Oyun çıkmadan önce pek çok kişi gibi ben de klasik moduna burun kıvırmıştım. Kolaylaştırılmış bir FM fikri beni rahatsız ediyordu ancak durumun kolaylaşmaktan ziyade yüklerinden arınmak olduğunu görünce rahatladım. Hatta şöyle söyleyeyim; hayatının büyük bir bölümünü menajerlik oyunlarına kaptırmış pek çok kişiye göre gelmiş geçmiş en iyi menajerlik oyunu olarak görülen CM 01/02'in ruhani takipçisi diyebiliriz FM 13 klasik modu için.
Tam kariyer modundan sonra klasik moda geçiş yapmak adeta sıcak kumlardan serin sulara atlamak gibi, kafanızı dakikalarca suyun dibine bastıran arkadaşınızdan kurtulup derin bir nefes almak gibi, babaanne sofrasından kalkıp koştura koştura tuvalete gitmek gibi (anladınız bence). Bunun temel sebebi de modun basitliğinden geliyor. Hiçbir işe yaramayan, kullanmasanız da olur sayısız özelliğin çıkarıldığı ve sadece olayın özüne odaklandığınız bir oyun deneyimi gerçekten keyif verici. Örnek verelim; yenseniz de yenilseniz de maç sonunda 3456745 defa aynı soruların sorulduğu o gereksiz basın toplantılarını komple atıp haber ekranında beliren tek ve temel bir soru ile konuyu kapatabiliyorsunuz, oh mis! Bütün alanlar buna benzer yapısal değişikliklerle sadeleştirilmiş ve oyun birden özüne dönüş yapmış.

Bu sadeliğe arayüz de katkı sağlamayı başarmış. Tam kariyer modunda kullanılan karmaşık arayüz komple kaldırıp bunun yerine görsel olarak ilgi çekici ve kullanımı son derece kolay yeni bir arayüz koyulmuş ve sonuç enfes olmuş. Klasik modda sezonları çok hızlı bir şekilde tamamlayabiliyorsunuz ancak herhangi bir şeyi eksik yaptığınız hissine de kapılmıyorsunuz. Biraz önce eğlencenin nereye kaybolduğunu sormuştum ya, heh işte buraya kaçmış. Hem eğleniyorsunuz hem de FM'nin temeli olan "imkânsızı başarmanın verdiği doyumsuz hazzı" yaşıyorsunuz. FM 13 klasik modu tek başına oyun olarak satılsa alınabilir bir yapıya sahip bunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Meydan okuma modunu bu bölümde ele almamın sebebi yapısal olarak klasik modu kullanıyor oluşu. Bu mod tamamen eğlenceye odaklanıyor ve başarırsanız tarifsiz bir haz yaşamanızı sağlıyor. Farklı uzunluklara ve zorluklara sahip 4 senaryoyu oynayabiliyoruz mevcut durumda (sanıyorum ki ileride sayısı artacaktır). Bu senaryolar arasında takımın iskeletini genç oyunculardan kurup Arsene Wenger'cilik oynamak da var, Yılmaz Vural olup küмede kalma savaşı veren bir takımı sezon ortasında alıp kurtarmak da. Bu senaryoları istediğimiz herhangi bir takımı seçerek gerçekleştirebiliyor olmamız da ayrı bir güzellik. Vasat bir Anadolu takımını alıp, menajerimin ismini Yılmaz Vural yaparak oyuna girdiğimde ve işin içine biraz da role play kattığımda bugüne kadar hiçbir FM oyununda yaşamadığım duyguları yaşamayı başardım. Düşünenin de, yapanın da ellerine sağlık…

ÇEVRİMİÇİ MODLARI

Daha önce de FM oyunlarında çevrimiçi modları vardı ancak ilk kez bu kadar kullanışlı olmuş. Sunucuların Steamworks kullanması sayesinde bir oyuna katılmak da, yeni bir oyun kurmak da son derece kolay olmuş. "Rekabet" seçeneğinden mevcut takımınızla birlikte arkadaşlarınıza karşı turnuvalar ayarlayabiliyorsunuz. İster 32 takıma kadar kupa düzeni kurun, ister 6 takımlı lig oluşturun. Yok hayır, benim rakibim belli diyorsanız tek bir kişiye karşı beş maç sonucu galibi belirlemeniz de mümkün. Aynı şekilde dünyanın herhangi bir yerinde açılmış herhangi bir oyuna tek tıkla dahil olmak da mümkün. Son derece rahat, son derece kullanışlı ve son derece eğlenceli, daha ne olsun?

Yazının sonuna geldiğinizde "Bu adamın aklı karışmış herhalde" diye düşünüyor olabilirsiniz. Farkındayım, oyunu uç noktalarda değerlendirdim. Ancak FM 13'ün barındırdığı bölümler birbirinden o kadar bağımsız ve birbirinden o kadar farklı ki mecbur kaldım bir noktada bu şekilde düşünmeye. Resmin bütününe baktığımızda FM 13 kesinlikle kötü bir oyun değil. Ancak kesinlikle serinin en iyi oyunu da değil. Eğer tam kariyer modu sevdalılarındansanız ve diğer özellikler hiç ilginizi çekmiyorsa hayal kırıklığı yaşamanız olası. Ancak her parçasına göz attığınızda kesinlikle sizi kendine çekecek bir nokta bulacaksınız. Ben mi? FM 12 ikonu hâlâ masaüstümde durduğuna göre cevabım belli olsa gerek...



Paha Biçilmez Püf Noktaları
Oyundan maksimum zevk almak için ne yapmalı? İşsiz başlayın. FM oynayacak bu kadar vaktiniz olduğuna göre daha gerçekçi olur hem.

"Çoluk çocukla bir şey kazanamazsın" dediğinde sizde de bir gaza gelme olmadı mı? Challenge accepted!





→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Sports Interactive → **Dağıtım:** SEGA - Aral - Playstore → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 70 TL → **Dijital Fiyatı:** 72 TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası için:** http://www.footballmanager.com/



SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★☆☆

Stockholm sendromu gibi, ne yaparsa yapsın kopmak mümkün değil.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

MOBILE ARTILLERY

TANK SUPERIORITY MODE

5 NEW ASSIGNMENTS

BATTLEFIELD 3 ARMORED KILL

ATV

GUNSHIP

SİNDİRİLEBİLİR İÇERİK... -BURAK AKMENEK



Yatmak her FPS'de olduğu gibi tank çatışmalarında da işe yarıyor!

CLOSE QUARTERS'A HAYATININ bir dönemini adamış bir *BF3* oyuncusu olarak, *Back to Karkand*'ın beni aynı derecede cezbetmediğini itiraf etmeliyim. Bu tamamen kişisel bir yorum çünkü *BF3* ancak sağlam bir takımla oynandığında keyif veren bir oyun ve ben *BtK* oynarken birkaç arkadaşımı yanıma aldığım o nadir zamanlar haricinde daima kaybeden takımda yer aldığımdan en azından *Close Quarters*'ta *CoD*'un bireyselliği öne çıkaran yapısına yakın bir oynanış bulmuştum. İyi takım yöneten birisi olarak (benimle paintball ya da laser tag oynamış olanlar bilir) en azından ekibe yön verebiliyordum. Fakat BF3'ün büyük alanlarında bunu yapmak daha zor. Çünkü genelde herkes kafasına göre takılıyor ve bu yüzden iyi klanlara ya da takımlara karşı hiçbir şansınız olmuyor. Bu yüzden bu yazıyı yazmamda emeği geçen, başta yazuachh ve MagiC_n00b olmak üzere herkese teşekkür ederim.

TANK SAVAŞI MI? BEN DE VARIM!

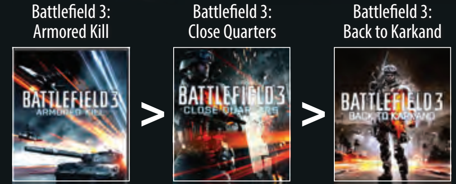
Armored Kill bence *BF3*'teki büyük bir açığı kapatıyor ve saf zırhlı araç çarpışmalarını savaş alanına taşıyor. Oyuna girmeden önce Almanların İkinci Dünya Savaşı'ndaki tank taktiklerini okudum. Ek paketi ne kadar ciddiye aldığımı artık siz düşünün. *Armored Kill*, dört yeni harita ve tank katili zırhlı aracı beraberinde getiriyor. Daha bir sürü makyaj ve ayrıntı var ama eğlence yalnızca yerde değil havada da yaşanıyor. İnanmazsanız oyunda sizi defalarca öldürecek olan AC-130'u kullananlara sorun.



Şu anda düşman takım bana son derece uyuz. Çünkü durmadan C-130'larına çalışıyorum.


Şu aleti kapan bırakmıyor kardeşim!

Öncelikle konu zırhlı araçlar olduğundan *BF3*'ün en büyük haritalarına bu ek paketle kavuşuyorsunuz. Bandar Desert, Albarz Mountains gibi devasa haritaların büyüklüğü öyle ölçeklenmiş ki haritanın bir yerinde orman varken öteki tarafı karla kaplı olabiliyor. Ya da kum tepelerinin arasında tankları gizleyebiliyorsunuz. Bu kadar büyük haritalar söz konusu olunca piyade savaşı neredeyse imkânsız hale geliyor. Sakın burada piyadelerin fena halde ezildiğini düşünmeyin. Ama *Armored Kill*'de açıkta yakalanan bir piyadenin hiç şansı yok. Bir yandan da iyi oynayan bir engineer takımı çok canlar yakabiliyor. Ağır zırhlı tanklarla tank katilleri diyebileceğim daha hafif zırhlılar arasındaki denge hız ile sağlanmış. Fena halde vur kaç yapabiliyorsunuz. Ama bunun için haritayı çok iyi okumalısınız. Genelde kapışmalar haritanın ortasına odaklandığı için ben yandan dolaşıp pusuya yatmayı ve iki tank aldıktan sonra yer değiştirmeyi tercih ediyorum.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Devasa savaş alanları
- ✔ Yeni araçlar
- ✖ Araçların spawn süresi çok uzun

AC-130 ise başka bir hikâye. Haritanın üzerinde devamlı olarak aynı rotada dolanan bu uçaktaki silahları kullanan takım büyük bir avantaj elde ediyor. AC-130'un zırhı hafif ve bu yüzden özellikle uçakların en kolay hedefi haline geliyor ama çabuk spawn oluyor. Etrafında dönen it dalaşları da gerçekten efsaneler yaratabiliyor.

AC-130'da spawn olabilmek için ona bağlı kontrol noktasını ele geçirmeniz gerek. Ayrıca uçaktan paraşütle düşman hattının arkasına atlayabiliyorsunuz. Paketin asıl odağı Tank Superiority görevleri. Yani haritanın ortasındaki tek kontrol noktası için iki takımın birbirine girdiği haritalar ve yeni uzun menzilli toplar. Bu seyyar topçuyu kullanmak, daha doğrusu mekaniğine alışmak biraz zor ama alıştıktan sonra çok keyif alabiliyorsunuz. Hızlı bir şekilde zırhlı araç puanı toplamak isteyenler için *Armored Kill* biçilmiş kaftan. Tek sorun tankların spawn hızının düşük olması. O zaman ATV'lere atlayıp aksiyona koşuyorsunuz ama bazen onlar bile hemen spawn olamıyor.

Eğer *BF3*'le aranız iyiyse *Armored Kill*'i kesinlikle almalısınız. Zaten fiyatı da son derece uygun ve *CoD* gibi oyunlarda indirilebilir içerik adı altında satın aldığınız dört tane kıytırık haritaya kıyasla paranızın karşılığını size kat kat veren bambaşka bir oynanış sunuyor. Gelin, beni bulun (Geratcha), beraber oynayalım.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Elimde bir tank var ve birlikte Armored Kill oynarsak kullanmaktan çekinmem!

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** EA DICE → **Dağıtım:** Electronic Arts → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Origin (14,99€) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** store.origin.com


TÜRKİYE'NİN TEK
ROCK
RADYOSU
ROCK FM
94.5
WWW.ROCKFM.COM.TR

Assassin's Creed III

Galiba Az Önce Dünya Tarihini Kırdım...

-SİNAN AKKOL

Yakınlarda bir yerde kurtlar uluyor. Gecenin ayazı buz gibi ve ben Kırmızı Urbalıların üssüne sızmak için karlar arasından, çalıların içinde çömelmiş ilerliyorum. Konuşarak ilerleyen iki askeri takip ediyorum, Braddock'un savaşta yaptıklarının ne kadar vahşice olduğundan bahsediyorlar. Onları takip edip söylediklerini dikkatle dinlemem lazım. Ama bu bölümü onuncu deneyişim ve artık patlamak üzereyim, çünkü şurada gezinen lanet asker beni görüp duruyor!



İki düşmanın aynı anda saldırdığı durumlarda Connor şahane bir animasyon eşliğinde ikisini birden tepeliyor. Ama animasyon, tekrarlanınca büyüsü kaçıyor.

O iki asker biraz uzaklaşınca, çalıların arasından ıslık çalıyorum... Hay Allah senin belanı vermesin! Çağırdığım asker yerine, takip etmem gereken geliyor! Onu öldürmek zorunda kalmamak için koşup yandaki kuyuya atlıyorum. Biraz aranıp arkadaşının yanına dönüyor, konuşarak devam ediyorlar. Üçüncü askeri hızla indirip ben de peşlerinden seğirtiyorum. Merdivenleri çıkıyor, çatılardan ilerliyorum peşlerinden... Hadi, niye peşinizde olduğumu söyleyin artık! Aha! Şu çadırda General Braddock'un savaş planları varmış... Almam lazım. Ufak bir bıçak darbesi ve çadırın yanındaki nöbetçi yerde, planlar cepte. Hımm, ikinci bir görev de var, bu küçük üsteki iki topu imha edersem tam senkronizasyon sağlayabilirim. Birincisi kolay, yanındaki asker hareket edip durduğundan arkası dönükken koşup indiriyorum. Ama ikincisi zor olacak, az önce takip ettiğim iki asker hareketsiz bir şekilde o topa bakıyorlar ve tam senkronizasyon fark edilmeden üsten çıkmamı gerektiriyor!

Allem ediyorum, kallem ediyorum, yok! Onlara görülmeden topa ulaşmam imkansız. Herifler yerlerinden de kıpırdamıyor... "Başlarım senkronizasyonuna!" diyerek üstlerine doğru koşuyorum, soldaki asker neden mavi giyimli ki? Derken havada artistik bir süzülüş veee... Animus görüntüsü çözülerek ekrandan giderken ekrandaki kocaman "You have killed George Washington" yazısı, ağzımı yere kadar açmama sebep oluyor.

Tam bu noktada hoşlanmaya başlıyorum Assassin's Creed 3'ten.

Çünkü o askerin Washington olduğuna dair en ufak bir ipucu yoktu. Gelecekte Kırmızı Urbalıların baş düşmanı olacak bu karakter, tarihte o noktada İngiliz ordusuna mensuptu. Ama oyun bu bilgiyi bana vermemiş, o askerin herhangi bir önemi olduğunu belirtmemişti. Assassin's Creed oyunlarında öldürdüğüm on bininci sıradan düşmandı. O savaş planlarını alıp gitseydim, o üste G. Washington'ın olduğundan haberim bile olmayacaktı...

YENİ DÜNYA, YENİ KAHRAMAN

Detay plandan biraz dışarı zoom-out yapalım ve genel plana geçelim. Assassin's Creed 3, Ubisoft'un şimdiye kadar yaptığı en büyük oyun; hem bütçe, hem de kapsam olarak. Her şeyi yüzde 100 bitirmek için en az 40 saate ihtiyacınız var. Ana hikâye 15 saatte bitiyor ve gerisi, hemen hepsi anlamlı, yapması keyifli yan görevler ve uğraşlar... Üstüne multiplayer modu da eklenince, Skyrim kadar oynanabilecek bir aksiyon oyunumuz oluyor.

Tarihi oyun alanına çeviren serimizde Amerika'da ve 1750'lerdeyiz bu sefer. Avrupa'dan akın eden yerleşimciler kendi düzenlerini, şehirlerini iyice kurmuştur. Kızılderililerin çoğu hâlâ soluk benizlilerin yalanlarına inansa da bir kısmı yavaş yavaş isyan bayrağını çekmeye başlamıştır (oyunun başındaki sürprizi hiç anlatmamam gerekiyor, alınca görürsünüz). Ana karakterimizin ismi Connor. Yarı Kızılderili, yarı İngiliz Connor. Ama ilk yönetmeye başladığımızda ismi bu değil. Mohawk kabilesinden olan karakterimizin asıl ismi Ratonhnhakêton. Connor ismini daha sonra alıyor. AC2'den beri alıştığımız İtalyan ve Türk aksanı yedirilmiş İngilizce konuşmaların aksine, oyundaki tüm Kızılderilileri Mohawk dilini bilen Kızılderili kökenliler seslendirmiş, ama bir dil bu kadar mı ruhsuz, bu kadar mı vurgusuz olur be kardeşim! Tek bir heceyi bile heyecanlı, üzgün, kızgın vs. biraz olsun duygu kırıntısıyla okumamışlar. Dümdüz okumuşlar sanki veya belki de adamların tüm konuşma şekli böyledir de ben bilmiyorum. Ama kulaklarım Ezio'nun "You bastardo!","Mia bella..." deyişlerini çok aradı.

Yapımcılar yine tarih dersine müthiş çalışmışlar. Daha oyunun başından itibaren adım başı Amerikan tarihinden ünlü bir simayla tanışıyorsunuz. Hatta kısa bir süre sonra ambale olmaya başlıyorsunuz! "Merhaba, bu Tom, bu General bilmemkim, bu avukat Sam, bu arkadaş da at hırsızı..." diye süregelen diyaloglardan saatler sonra, aynı karakterlerle karşılaştığımızda Connor'la aralarındaki sıkı fıkılık garip gelebiliyor, çünkü hatırlamıyoruz biz o adamı! ABD özgürlük savaşındaki tüm önemli karakterleri oyunun ilk 5 saatine tıkıştırmışlar!

Karakterlerin davranışları, sözleri, hatta size bakışları hiç de boşlanmadıklarını, aksine uzun bir araştırma sonunda oyuna dahil edildiklerini gösteriyor. Karşılaştığınız her yeni insana, binaya, bölgeye, halka, olaya uzun uzun ve okuması keyifli açıklamalar yazmışlar. En önemli görevin orta yerinde durup hepsini dakikalarca okumak istiyorum, okumazsam bir şeyleri kaçırmışım gibi hissediyorum! Oyun aksıyor ulan! Bu Animus Database'deki yazıları hep Shaun yazıyor ve kendisi safkan bir İngiliz olduğu için Amerikan Özgürlük Savaşı hakkında bazen taraflı, ama kesinlikle eğlenceli ve bakış açısı kazandıran şeyler yazıyor.

AC serisinin alacağı bu yeni yönle ilgili en büyük korkum, leş bir Amerikan propagandasına dönüp dönmeyeceğiydi. Şanlı ABD geçmişi falan filan... Üstelik Amerikan tarihi zerre ilgimi çekmiyordu. Niye çeksin ki? Özbeöz kendi tarihimizden vebadan kaçar gibi uzak dururken, atılan yalanların hangisi bize uyuyorsa onu kabullenirken, niye ABD tarihi ilgimi çeksin?

Oyunu bitirdiğimde bu duygularım yine değişmedi. AC2'yi oynarken bir an önce Roma'ya gitme, oyundaki mekanları gezme isteği uyanmıştı


Tepeden atlayarak yapılan suikastler artık daha zor. Yerden çatıları daha iyi görüyor düşmanlar.

KİMİN İYİ OLDUĞUNA KİM KARAR VERİR?

Seriye özü, yani kontrol isteyen Templar'lara karşı özgür iradeyi savunan Assassin'lerin savaşı, AC3'le birlikte İngilizler ve Yerliler arasındaki savaşın altında da devam ediyor. Ancak daha önce hiç olmadığı kadar Templarların da kendince doğru olanı yapmaya çalıştığına, dünyayı kontrol etme arzularının gerisinde barış ve huzur getirme çabası olduğuna inanıyoruz ki AC3'ün en başarılı olduğu kısım bu aslında.

Tüm seri boyunca göz ardı edilen, suikast yaptığınız adamların kucağınızda son nefeslerini verirken aslında iyi bir amaç için çabaladıklarına dair son sözleri, AC3'le birlikte iyice keskinleşiyor. Hem Connor hem Desmond hem de siz, kimin iyi ya da kötü olduğunu değil ama kimin en doğru yolda olduğunu sorguluyorsunuz oyun boyunca. Assassin's Creed 3'ün hikâyesinde en başarılı bulduğum yön, serinin yerleşmiş iyi/kötü anlayışını, sizi hiç rahatsız etmeden sorgulaması ve belki de, değiştirebilmesi oldu.

Deniz savaşları harikulade olmuş. Çılgın rüzgarlarla boğuşurken gelen dev dalgalara burun vermeye çalışırken bir de topçu ateşine hakim olmanız gerekiyor.

içimde. AC3'te ise bu his yok. Özellikle şehirler tüm serideki en sıkıcı şehirler. Grafiklerinden falan değil bu, Amerikan şehirleri sadece işlevsel olduklarından hiçbir yerinde en ufak bir mimari güzellik yok. Rönesans İtalya'sının o oya gibi işlenmiş binalarına tırmanırken, içlerindeki freskleri izlerken nasıl da mest oluyorduk... Maalesef AC3'teki iki şehir, Boston ve New York'ta bu hissin kırıntısını bile bulamıyoruz. Bu tasarımcıların beceriksizliğinden değil, o zamanlar bu iki şehrin dangoz olmasından ve tasarımcıların orijinale bağlı kalma isteklerinden kaynaklanıyor.

BİZ GİDERİZ ORMANA

AC3'le birlikte hayatımıza çok farklı bir hareket alanı da giriyor: Orman. Boston'la New York arasında uzanan bu devasa ormanlık bölgeye Frontier deniyor ve ormanlık arazide gezmek, Rönesans şehirlerinde gezmekten çok farklı. Henüz şehirleşme yeni yeni başlamışken doğanın el değmemişliğinden ekmeğini kazanmak için gelmiş olan maceracıların kampları, vahşi hayvanlar, devriye atan taburlar ve ilerleyişinizi engelleyen bitki örtüsüyle kaplı her yer. Parkur koşu yapmak ormanda daha zor, ağaçlar düz bir alan sağlamadığı için tırmanabileceğiniz ve üstünde kalabileceğiniz kısımların sayısı az. Kayalıklara tırmanmanız gereken yerler de var, ama vaktiniz çoğunlukla toprak üstünde ve at binerek geçiyor. Gerçi keşke atın çevreyle etkileşimini daha düzgün yapsalarmış, önünüze çıkan en ufak kaya parçasına, dala takılıp sizi sinir ediyor. Asla ormanın bir ucundan diğerine at üstünde gidemedim bu yüzden, bir yere takılınca atlayıp koşarak devam ettim yoluma.

Oyunun, ormanlık araziyle birlikte gelen en önemli yeni mekaniklerinden biri de avcılık. Tavşandan ayıya kadar birçok çeşit hayvan var ve para kazanmak için bunları avlamanız gerekiyor. İlk başlarda kurt, puma ve ayılar sizin için çok tehlikeli. Genellikle ava giderken av oluyorsunuz, çünkü bunlar sizden kaçmıyor ve tek başlarına da dolaşmıyorlar. Size saldırdıklarında hızla doğru tuşlara basmazsanız parça pinçik oluyorsunuz. Sonra oyunda tecrübe kazandıkça bu "quick time" etkinlikleri çok kolay gelmeye başlıyor.

Avladığınız hayvanı neyle öldürdüğünüze göre, derisi zarar görüyor veya görmüyor. Hidden Blade'le öldürdüğünüz bir kurt kürkü 400 pound ederken, piştovla öldürürseniz 25 pounda zor satıyorsunuz. Ama en iyisi yem ve tuzak ikilisini kullanmak. Tüm hayvanları çeken büyülü bir yeminiz var, onu orta yere saçıp, üstüne de tuzağınızı kurup biraz uzakta soteye yatabilirsiniz. Yakınlarda av hayvanı varsa mutlaka ilgisini çekiyor ve gelip

OYUNDAN ZEVK ALMA REHBERİ

- Atı ve haritayı kullanmazsanız, yandınız. En büyük dostunuz Fast Travel.
- Homestead'i geliştirmeye oyun bittikten sonra başlayın. Bayağı zamanınızı alacak.
- Yan görevlere çok dalarsanız ana hikâyeden kopuyorsunuz. Ana yoldan gidin.
- Diyaloglar çok başarılı yazılmış. Dönemin konuşma şekline çok uygunlar, bazen sıkıcı olabiliyorlar bu yüzden. Ama kulağınızı verin ve dinleyin, çok başarılılar.
- Ana görevlerden sıkıldıkça geminiz Aquila ile göreve çıkın. Monotonluğu alır :)





Bazı deniz görevlerinde düşman gemisini bordaladığınızda, Kaptan Connor özüne dönüyor. Gidip düşman geminin kaptanını kesmeniz gerekiyor.

Yapacak O Kadar Çok İş Var Ki

Ana hikâyeyi bitirdiniz mi? Hiç üzülmeyin, daha üç oyunluk işiniz var: Bir korsan hazinesini bulmak için yüzlerce parça toplamak, denizlerde İngiliz gemileri avlamak, doğadan geçimini sağlayan Frontier'ların Amerikan gizemlerini konu alan hikâyelerini araştırmak sizi bekliyor!

Bu görevlerden hangilerini yapmak istersiniz peki? Tüy toplamaktan ben çok sıkıldım açıkçası, o yüzden boş zamanlarınızda en keyifle yapabileceğiniz yan görevleri şöyle sıraladım:

1-Homestead görevleri: Oyunda ilerledikçe çiftlik eviniz bir köye dönüşüyor. Ve bu köye çeşitli zanaatkarlar katılıyor. Hepsi ayrı dertlere sahip bu zanaatkarların verdiği görevleri yaparsanız, seviye atlıyor ve daha gelişmiş hammaddeler toplayarak daha kıymetli eşyalar üretebiliyorsunuz. Görevleri de çoğunlukla hikâyeli ve güzel.

2- Aquila görevleri: AC3'ün denizcilik görevleri adeta bulunmaz Hint kumaşı güzelliğinde. O deniz grafikleri, güvertede koşturan denizciler, dümeni kırdığınızda birden çıkan ters rüzgârla mücadele etmeniz... Hikâyeleri de çok düzgün olan deniz görevlerini mutlaka yapmalısınız.

3- Frontiersmen görevleri: Kocaayaktan UFO'lara kadar bir düzine Amerikan sırrının peşine düşmek ister misiniz? O zaman sağda solda dağ adamları denilen Frontiersmen kamplarını bulduğunuzda oturup iki çift hikâyelerini dinleyin. Genellikle güzel şeyler çıkıyor.

4- Avcılık kulübü: Ben mi kaçırdım bilmiyorum, ama bir yere başvurmadan avcılık kulübünde buldum kendimi. Bu kulüp size özel hayvanları avlama görevi veriyor. Etraftaki köylüleri öldüren bir ayıyı takip ederken tekinsiz bir mağaraya girdiğinizde, oranın ayının ini olduğunu fark etmek pek hoş olmuyor.


Connor bir Legolas değil. Karda bata çıka yürüyüşünü ve bıraktığı izleri güzel yapmışlar

tuzağa düşüyor. Böylece en kaliteli deriyi çıkarabiliyorsunuz hayvancıktan.

Dövüşler ve Kontroller

AC3'le ilgili en çok merak ettiğim şeylerden biri, yeni dövüş sistemiydi. Ubi'nin söyledikleri o kadar güzel geliyordu ki kulağa: Connor tam bir ölüm makinesi olacak, bir hedeften diğerine su gibi akacak, hareketleri hiç kesintiye uğramayacaktı. Ama görünen o ki, tanıtımlarda ballandırılarak anlatılan birçok şey yapım aşamasında buhar olup gitmiş. AC3'ün önceki oyunlardaki dövüş sisteminden tek farkı, bir hedefe kilitlenmenin kaldırılmış olması -ki bu da başka sıkıntılara sebep oluyor. Onun haricinde, her şey aynı: Size saldıracak kişiyi görüyor ve blokluyorsunuz. Zaman yavaşlayınca Kare'yle kombo saldırı, Üçgen'le tekil saldırı, X'le savunma açma hareketi yapıyorsunuz. Dövüş sisteminde beklediğimiz o akıcılık yok, Brotherhood'daki seriye alma sistemi ne güzeldi halbuki... Sürekli savunmada kalıp, rakibin saldırısına karşılık veriyorsunuz. Bazen iki kişi aynı anda saldırınca, güzel bir animasyon serisi eşliğinde ikisini birden biçiyoruz. Ama benim yeni ve akıcı dövüş sisteminden beklentim bolca animasyon değil, dövüşlerde çok daha fazla kontrol sahibi olmaktı. Tıpkı Batman Arkham City'deki gibi.

Benim yeni ve akıcı dövüş sisteminden beklentim bolca animasyon değil, daha fazla kontrol sahibi olmaktı

Bunun haricinde, dövüşlerin zorluğu ve düşman davranışları bayağı değişmiş. Hep birbirinin sırasını beklemiyor düşmanlar, arka arkaya da saldırabiliyorlar. Sayıları da iyice arttığından, siz birileriyle uğraşırken uzakta kalanlar saf tutup üzerinize ateş ediyorlar. Bu noktada X'e basıp hemen bir düşmanı siper olarak kullanıyorsunuz. Ayrıca, "Ağır" olarak adlandırdığım ve "Çevik" diyebileceğim düşmanlar daha bir zorlu olmuş. Bu kombinasyonlar ve kalabalık dövüşler seride ilk kez ölüm ekranını bu kadar çok görmenize sebep oluyor.

Connor bir Ezio eder mi?

Bize yaşattığı unutulmaz anlar ve duygular sebebiyle bu kadar sevdiğimiz bir seri için Connor çok küt bir karakter. Kızgınlıktan başka duygusunu göstermeyen, tam bir düz adam. Yine de saflığı, her iki tarafça kullanılması ve bu durumun doğurduğu kızgınlığını direkt göstermesi nedeniyle oyunun yarısından sonra Connor'ı sevmeye başladım biraz... Ama açık konuşalım, ne Altair, ne de bir Ezio olabilecektir. Ezio'yu o taş dudağına geldiği andan itibaren sevmiş, abisiyle "çatıya tırmanmaca" oynarken "işte bu benim adamım, seninle çok eğleneceğiz" demiştim. AC3'te Ezio'nun dengini geçtim, Claudia'nın dengi olabilecek karakterde bir kadın, Medici'nin dengi bir akıl hocası, Cesare'nin tırnağı olabilecek bir düşman yok... Bir kişi hariç, ama dedim ya, onunla da çok az zaman geçiriyorsunuz... Oyundaki diğer ana karakterler de en az Connor kadar vurgusuz (Charles Lee ve Connor'ın biraz vakit geçirme şansı bulduğu önemli şahıs hariç).

Bu neslin en başarılı yeni karakteri Ezio ve tarihi gerçekle bilimkurgu, hikâye anlatımıyla içerik arasında mükemmel bir denge tutturmuş önceki oyunları öyle bir mihenk taşı oluşturdu ki, AC3'ü bunlarla karşılaştırmam size haksızlıkmış gibi gelebilir. Ama öyle değil. Çok büyük bir serinin, çok büyük sözler verilerek yapılmış, yepyeni kapılar açması gereken bir adımı AC3. Olabilecek en iyi oyunu beklemek hakkımızdı.


Kırmızı Urbalılar her zaman sizi gördükleri yerde dalmıyorlar. Tellal'ları beslerseniz, kim olduğunuzu unutturabilirsiniz.



Bu "ekran görüntüsü"nü ibreti alem olsun diye koydum. Oyunda böylr bir sahne yok. Topu topu tek bir meydan savaşı görüyoruz, onda da belirtilen yoldan gidip yaylım ateşinden kaçmanız gerek.

MULTIPLAYER NEREDE?

"İnceleme kodu" kullanarak oyun incelemenin kötü yanı, her ne kadar erkenden oynama fırsatı bulsanız da oyunun tüm özelliklerine erişemiyor olmanız. AC3'ün bize gönderilen inceleme versiyonunda da Multiplayer, Uplay özellikleri, çeşitli ekstralar ve oyunun sonunda açılan özel bir görev dizisi de olan online opsiyonları açık değildi... Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada ben bu özellikleri test ediyor olacağım ve eğer oyunun notuna etki edecek bir artı/eksi yanını görürsem, bir güncelleme yazısı yazacağım önümüzdeki sayımıza.



Bu hakkımızı sonuna kadar gıdıklıyor AC3. Mesela hiç beklemediğim düzeyde ve bolca hatayla karşılaştım. Bunlardan bazıları sadece atmosferi bozarken (Benjamin Franklin'le el sıkışırken içimizden at arabası geçmesi, çok önemli bir ara videonun son 10 saniyesinin beyaz ekrandan ibaret olması), oyunda ilerleyişinizi engelleme potansiyeli olanlara (almanız gereken bir şeyin yerin 9 metre altında olması) ve hatta oyunu oynanmaz hale getirenlere kadar (fast-travel yaptıktan sonra haritaya gömülmek) gırla gidiyor! Ubi'nin bu kadar önemli bir oyunun konsol versiyonlarında bu kadar büyük hatalar bırakmış olmasına inanamıyorum. Ama test aşamasında bir sorun olduğu belli. Rebecca'nın oyunun başında Desmond'a söylediği "Sen komadayken Animus'a update geldi" lafı doğru, ama bu update daha çok Apple Maps gibi olmuş sanki :)

AC2'de sözü verilen, "şehirde dolaşırken isterseniz müdahale edebileceğiniz rastlantısal olaylar", tek tük de olsa nihayet AC3'te karşımıza çıkıyor. Bunları herhangi bir görev imleciyle falan almıyorsunuz, çıt diye karşınıza çıkıyor. Daha oyunun başlarında iki oduncunun tartışmasına şahit oluyorsunuz ve tartışma hızla kavgaya dönüşüyor. Herhangi bir düğmeye basarak müdahale etme şansınız yok, ama yumruklaşan amcaların arasına girip dikilirseniz "sana ne oluyor, çekil aradan!" diye size de kızıyorlar. Yine bu iki vatandaşın oyunun ilerleyen safhalarında kendi hallerinde odun toplarkenki muhabbetlerini hiç karışmadan dinleyebiliyorsunuz.

Yeni ticaret ve ekonomi sistemi çok daha mantıklı, ama çok daha karışık ve uğraşı istiyor. Sanki tek bir adama yüklenmiş çok ağır bir yük gibi. Örnek vereyim: Ticaret yapmak için evinizdeki ve dükkanlardaki ticaret defterlerine geliyorsunuz. Köyünüze aldığınız insanların topladığı ve ürettiği düzinelerce farklı kaynak var. Bunları seçiyorsunuz, belli bir plana göre (recipe) yeni bir satılacak eşya oluşturuyorsunuz. Sonra bu eşyaları tüccarlara göndermek için bir konvoy oluşturuyor ve her konvoya tek tek eşyaları yüklüyorsunuz. Ama hangi tüccara göndereceksiniz? Her tüccara giden yolun riski ve o yoldan İngilizlerin aldığı vergi farklı. Bütün bunları düşünmek bir aksiyon oyunu için biraz fazla geliyorsa size, haklısınız. Bana da biraz "iş yükü " gibi geldi oyunun bu kısmı. Ama ana hikâyeyi izleyecekseniz kesinlikle uğraşmak zorunda değilsiniz. Sadece tüm silahları toplamak, köyünüzü geliştirmek gibi para gerektiren görevlere kasacaksanız, avlanmanız ve bunları satmanız gerek.

Oyun boyunca en çok sinirimi bozan şey, korkunç sınırlı, belli bir rotayı takip etmemizi gerektiren, ilk takılmanızda kaybettiğiniz kovalama



NELER BOŞ, NELER HOŞ ÇIKTI?

Assassin's Creed 3 oynanışıyla, yapılabilecek bir ton şey olmasıyla sizi haftalarca oyalar, çok da memnun kalırsınız. Verdiğiniz paraya acımazsınız çünkü yeni eklenen birçok şey beklediğimden de güzel olmuş. Ancak benim gibi bu serinin hikâyesinin, karakterlerinin ve her şeyi kapsayan gizeminin manyağıysanız, Revelations'dan bu oyuna geçişte kaybettiklerinize yas tutabilirsiniz. Peki neler beni şaşırttı, olumlu ve olumsuz anlamda?

Beklediğimden iyi çıkanlar
Deniz savaşları
Yan görevlerin bolluğu ve anlamlı olması
Çiftlik evi geliştirme sistemi ve ticaret

Hayal kırıklığına uğratanlar
Desmond'ın hikâyesi ve oyunun sonu
Meydan savaşları (daha doğrusu, "savaşı")
Dövüş sistemi



Multiplayer modunda mekan ve zamana uygun karakterler var. Wolfpack modunu iste online olmadan da oynayabiliyorsunuz.

PS3 360

Oyunda en çok işime yarayan yeni mekanik, köşeden fırtlayıp gelen adamı indragandi yapmak oldu.

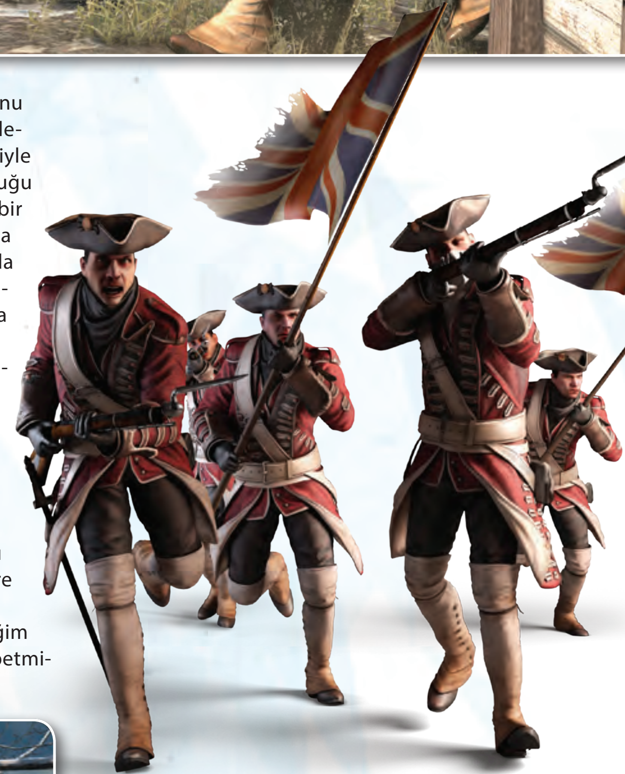
AC SERİSİ HEP MÜTHİŞ BİR GİZEMİ, ADETA BİR HEDİYE PAKETİ GİBİ AÇTIRIRDI. AC3, O GİZEMİ BÜYÜK BİR KLİŞEYE DÖNÜŞTÜRDÜĞÜ İÇİN HAYAL KIRIKLIĞINA UĞRADIM.

sahneleri oldu. Ve hangi akla hizmetse, oyunun son sahnesini de hayatımda oynadığım en sinir bozucu kovalamaca sahnesi oluşturuyor. Siz benim çektiğimi çekmeyin diye tavsiyem, 11. sequence'dan itibaren duman bombalarınızı yanınızdan eksik etmeyin. Aksi takdirde çok acı çekersiniz. Ya arkadaş, yazarken yine sinirlendim: Siz değil misiniz AC2'nin sonunda, Vatikan'ın duvarlarında atla yaldır yaldır gittiğimiz o müthiş sekansı hazırlayan? Orada Ezio'nun çömez bir gençten önünde hiçbir şeyin duramadığı bir ölüm makinasına dönüştüğünü hissettirmiştiniz. Burada ise Connor, yolundaki üç askeri geçemeyen, 30 metre ötesindeki adamı yakalamaktan aciz birisi olarak kalıyor aklımızda.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yapacak tonla mantıklı görev ✔ Çiftlik görevleri ✔ Yeni gemi savaşları ✔ Connor'ın hikâyesi(nin son yarısı) ✖ Dövüş mekaniği ✖ Buglar, hatalar, patlaklar ✖ Desmond'ın hikâyesi ve oyunun sonu ✖ Meydan savaşı bir tane, o da açılan ateşin önünden kaçmakla geçiyor

Yazının negatif tonu oyunun kötü olduğunu düşündürmesin size. Oyun güzel. Ama öylesine dev, öylesine Everest gibi bir beklentiyle geldi ki, bu seriyi bize sevdiren özün yokluğu gözüme çok daha fazla battı. O öz büyük bir sırdı, oynanış da o sırrın yansıttığı bir kukla oyunu. Assassin's Creed serisi hep Kasım'da çıktığı için, bir yılbaşı hediyesi gibiydi adeta. Müthiş bir gizemi, bize ufak ufak, adeta bir hediye paketi gibi açtırırdı. Assassin's Creed 3, o gizemi büyük bir klişeye dönüştürdüğü için hayal kırıklığına uğradım. Ama Credits akıp da oyunun dünyasına geri döndüğümüzde, hâlâ yapmak istediğimiz tonlarca şey olduğunu görüp omuz silkiyor ve koşturmaya devam ediyoruz. Gizemli hikâyenin, sevilesi karakterlerin yerini güzel bir oynanış ve tamamlanmayı bekleyen bolca yan görev alıyor. Uzun süre sıkılmadan oynayabileceğim bir aksiyon oyunu daha kazanıyorum, ama çok sevdiğim eski bir dostun izini hayatın akışında kaybetmişim hissine boğuluyorum.





Frontier'da zaman geçirmek oyunun en zevkli yanlarından. Sıkıcı şehirlerdense ormanı ve her an Bobcat saldırısına uğrama ihtimalini daha çok seviyorum.

Assassin's Creed Brotherhood



>

Assassin's Creed 3



>

Assassin's Creed Revelations



SON KARAR

Grafik	▲▲▲▲△
Hikâye	▲▲▲△△
Atmosfer	▲▲▲▲△
Eğlence	▲▲▲▲△
İçerik Zenginliği	▲▲▲▲▲
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	▲▲▲△△

Üçlemenin hikâyesi sona ererken Desmond, Ezio ve Altair'in yerine geçen Connor kalıyor. Yapacak işi çok, ama bunca karakterin ağırlığını taşıyabileceğini sanmayın.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/PNATi4



FORZA HORIZON

BU FESTİVAL KAÇMAZ -GÖKTUĞ YÜKSEL

BU SENENİN EN HEYECANLA beklediğim oyunlarından biri olan *Forza Horizon* çıktı, çıkar çıkmaz ben de aldım oynadım ve tüm bunlar ay sonunda olduğu için acilen incelemeye geçtim sevgili arkadaşlar. E3'te de zaten en çok ilgimi çeken ve üzerinde en çok zaman harcadığım oyunlardan biri olmuştu *Forza Horizon*. Neden? Çünkü çocukluktan beri bu araba olayına hastalığım var ve Forza da yarış dünyasının en iyi serilerinden biri. Hatta bence *Gran Turismo*'dan daha iyi... Şimdi ilk olarak oyunun *Forza 5* olmadığını, hatta oyunun yapımcısının bile farklı olduğunu söylemek isterim. Çünkü birtakım arkadaşlar "bu ne biçim Forza yaa" moduna girebilirler, zira bunca senedir Forza'yı profesyonel bir şekilde, yarış parkurlarında ve simülasyona yakın şekilde oynamıştık. Horizon'da ise çayıra çimene yayılıyoruz, açık ortamlarda gönlümüzce yarışıyoruz. Ama oyun Forza motorunu kullandığı için gerçekçiliğini de pek kaybetmemiş, neyse bu detaylardan biraz sonra bahsedeceğiz.

NEED FOR SPEED-İ DIRT-ÜL TEST DRIVE-EL HORIZON

Evet, oyun bütün bunların karışımı ve bence muhteşem olmuş arkadaşlar. Bir kere ilk olarak şunu söylemeliyim, Forza Horizon bana seneler önce, daha çocuk yaşlardayken oynadığım ilk Need for Speed'in yaşattığı heyecanı, mutluluğu ve yarış zevkini yeniden yaşattı. O yüzden otomatikman çok sevdim kendisini. Geçtiğimiz senelerde çok büyük beklentilerle çıkışını beklediğim, ancak sonradan fiyasko olan *Test Drive Unlimited 2*'nin "olmuş" hali gibi Forza. İki oyunu da oynayanlar benzerlikleri göreceklerdir. Birinde Hawaii'de ve İspanya'da hayvan gibi iki adada "hızlı yaşayan adam" hayat stilimizi gözler önüne seriyorduk, birinde ise daha ziyade Amerika'nın ortalarında yer alan Colorado temalı bir yerde aynı şeyi yapıyoruz. Şahsen ben denizi çok sevdiğim için *TDU2*'nin manzaralarını, yollarını daha bir beğenmiştim ama Colorado da fena değil. En azından dağlık yer olduğu için inişler çıkışlar bol, virajlar çok. Ovanın ortasında yarışmıyoruz yani...

Dirt 2'de de hatırlarsanız yıldızı parlamakta olan acemi bir pilot rolündeydik, yine festival gibi bir ortam vardı ki ben hâlâ açıp *Dirt 2*'yi oynarım yani. *Forza Horizon*'daki festival ortamı, hatta o festival merkezi, bana *Dirt 2*'yi anımsattı. Sonuç olarak oyun Dirt + NFS + Test Drive + Forza'nın en güzel yanlarını alan harika bir karışım olmuş.

HAYDİ HERKES FESTİVALE...

Oyun başlar başlamaz "ayağımız alışşsın" diye doğrudan festivalin "star oğlanı" Darius'u kovalamaya başlıyoruz. Festival alanına gelince birden moda giriyoruz, hem oyun karakterimizle hem de şahsen... Yani ben kendim de moda girdim, heyecan yaptım. Alakasız olsa da niyeyse aklıma bu sene gittiğim Orion Music Festival geldi, oradaki o tantana, arabalar falan. Öyle bir çağrışım yaptı oyun bana. Festival alanında güzel kızımız, festivalin patronu Alice ile tanışıyoruz, sonrasında da tamirciye çekiyoruz arabamızı. Tabii bizim araba dandik ama orada misler gibi bir SL65 görüyo-



Viper Vehbi amcam bu günleri görseydi gözleri yaşarırdı...



The best or nothing!

Forza Motorsport 4



>

Forza Horizon



>

Test Drive Unlimited 2





Ciddi de olsa soytarıca da olsa, araba tasarımlarına devam ediyoruz.



BMW 6 serisi de dehşet bir araç ya...

ruz... Onun yanında da başka bir Mercedes. Daha da gaza geliyoruz, araba sever Mercedes fanboyları olarak. Neyse, arabamızı hazırladıktan sonra çoğu yarış oyununda olduğu gibi basit yarışlarla, alt seviye arabalarla kariyerimize başlıyoruz ve yükselmeye çalışıyoruz. Burada arabaların ve sınıflandırmanın önceki Forza oyunlarına çok benzediğini göreceksiniz. Yani oyunun yapımcısı değişmiş olsa da *Forza 4*'le pek çok ortak yanı var. Bu arada önceki Forza'larda olduğu gibi, bu oyunda da eğer serinin önceki oyunlarını oynamışsanız, otomatik olarak hediye arabalar kazanıyorsunuz. Ben 8 tane falan ekstra hediye alarak oyuna başladım, gayet iyi oldu. Bileğimize sarı bandı takıp, girme iznimiz olan yarışlara katılmaya başlıyoruz. Yarış esnasında yaptığımız drift mrift veya ne bileyim diğer arabalara çarpmadan "teğet geçme" gibi artistik hareketlerle puan toplayıp popüleritemizi de artırıyoruz. Oyuna başladığımızda popülerlikte 250. sıradayız. Yükselmek pek de zor olmuyor aslında, özellikle hızlı arabalarla giderken daha rahat puan topluyorsunuz... Yarışlarda da ilerledikçe Alice bizi festival merkezine çağırıyor ve Judo'da yeni kuşak alırcasına, bileğimize yeni bandı takıyor ve de yeni yarışlarda yer almaya hak kazanıyoruz.

SOLDAN GİT MERCEDES BULURSUN

Oyunda en çok hoşuma giden sürprizlerden biri de eski püskü arabaları terk edilmiş vaziyette bulup sahiplenmek oldu. Hani bazen otomobil blog'larında falan görüyoruz ya, bu Araplar Dubai'de Ferrari'lerini falan terk etmişler. Herifler geçen gün seneler önce terk edilmiş, toz içinde bir Ferrari Enzo bulmuşlardı. Hayret ettim. Yani mesela Adriana Lima gibi bir karınız olsa, 4-5 sene yüzüne bakmasanız, bir kenarda kanepede falan otursa öyle kendi kendine, olacak iş mi bu ya... Neyse, oyunda bu terk edilmiş arabaları bulma kısmı çok zevkli olmuş. İki yarış arası, bir sonraki mekana doğru giderken birden Alice bacımız "ya şurada bir araba var, ilk bulan el koyar" şeklinde bir uyarı yapıyor. Haritada alan hemen büyük bir daire içine alınıyor, oraya gidiyorsunuz ve aramaya başlıyorsunuz. Çocukken piknik alanlarında büyük boy kozalak arayışımı hatırlattı bu bana. Gizli bir geçit falan bulup yoldan çıkıyorsunuz, araya araya giderken ahıra benzer bir yerde arabayı buluyor ve el koyuyorsunuz... Tamircinizin bir iki dokunuşundan sonra cillop gibi oluyor araba.

E3'te oyunun yapımcılarından biriyle uzun uzun sohbet etmiş ve kendisine "ya amcaoğlu, niye 1080p yapmıyorsunuz şu oyunu" demiştim. O da bana "biz daha ziyade 60fps olayına önem veriyoruz, öyle olunca da performanstan bir şey kaybetmemek için 720p yapıyoruz" demişti. Dolayısıyla oyun 1080p değil, ama artık Xbox 360 da 6 yaşını doldurdu, o yüzden anlayışla karşılamak lazım, hem oyun bence gayet de iyi gözüküyor. Adamın dediği 60fps olayı da hakikaten hemen gözünüze çarpıyor. Arabaların kaplamaları Gran Turismo'nun yüksek çözünürlüklü kaplamaları kadar iyi değil, ancak yine de son zamanlarda çıkan oyunlar arasından ilk beşe girer derim büyük bir rahatlıkla.

Eskiden çıkan birtakım yarış oyunları (bkz. *NFS Undercover*) senaryo yaratacağım diye yarış zevkinin içine etmişti. Neyse ki Horizon'da bu da tadında bırakılmış, her şey çok güzel olmuş. Oyun zaten *Grid*, *PGR*, *Dirt*, *Burnout* gibi yarış dünyasının bir numaralı oyunları üzerinde çalışmış kişiler tarafından kurulan Playground Games'in elinden çıktığı için, amatör bir tarafı yok. Sunum süper, yarış zevki süper, oyun motoru süper, arabalar süper. Her şeyi çok beğendim... Paragrafımı bitirmeden evvel, oyunda önceki Forza'lardaki fotoğraf modunun, performans upgrade'lerinin, detaylı araba boyama olayının falan da bulunduğunu hatırlatmak isterim.

YARIŞ TÜRLERİ

Dediğim gibi oyun çıkalı iki gün oldu ve ben de dergimize yazıyı yetiştirebilmek için iki gün kastım ve oynayabildiğim kadar oynadım. Online'a henüz dalma imkanım olmadı ama çeşit çeşit online mod koymuşlar. Ancak burada hem yerim bittiği için, hem de bizzat denemediğim için modlardan çok bahsedemeyeceğim. Ama bahsetmeden geçemeyeceğim şeylerden biri, oyunda NFS'deki Autoblog'a benzer bir sistem olması. Herhangi bir yarış bitirdiğinizde veya ne bileyim sürat kamerasından belli bir hızda geçtiğinizde falan, hemen arkadaş listenizde Forza Horizon oynayan herkesle kıyaslama yapılıyor. Kimin daha iyi olduğunu görebiliyorsunuz. Ayrıca tek başınıza oynarken eğer haritada 249 yarışçıdan birine rastlarsanız elemana yaklaşıp X'e basarak "hodri meydan hoca" diyebiliyor ve yarışa başlayabiliyorsunuz. Yani illa özel bir event'de yarışacaksınız diye bir şey de yok. Bu da bence oyuna renk katan önemli şeylerden biri olmuş.

Sonuç olarak ben bu *Forza Horizon*'ı uzun süre oynayacağım arkadaşlar. Zaten Forza hemen her ay DLC olarak yeni bir araba koleksiyonu yayınlıyor. Bence en büyük eksisi sadece Xbox'ta çıkması olmuş. Bu kadar güzel bir oyun PC'ye çıksaydı, yüksek çözünürlükte falan süper olurdu... Üç ekran desteği olmaması da diğer eksisi. Bunlar dışında belki "daha fazla araba olsa iyi olurdu" diyebiliriz, ama o da zaten sonradan piyasaya çıkacak olan araba paketleriyle telafi edilecek. Sonuç olarak Forza Horizon bizim senelerdir beklediğimiz "NFS oyunu" olmuş. Xbox 360 sahibi herkesin mutlaka alıp denemesi gerek.



Sakar Şakir'in şöförünün kafasına tas geçirdiği otobüs arkadan geliyor...

→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Microsoft → **Dağıtım:** Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 60$ → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** forzamotorsport.net/FH/

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Forza en sonunda parkurlardan dışarı çıktı ✔ Arabalar, sürüş motoru
✔ Manzaralar, oyundaki ambiyans ✔ Festival ortamı, yarış ve sürüş zevki
✔ Mustang vs Mustang
✖ Daha fazla araç seçimi olabilirdi ✖ 1080p olsa da iyi olurdu

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Yıllardır beklediğim NFS oyunu, isim değiştirip Forza Horizon olarak karşıma çıktı... Helal olsun diyorum!

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

HITMAN DEDİĞİN TEK KURŞUNLA BAĞIŞLAR

- BURAK AKMENEK

HITMAN™ ABSOLUTION

absolution: Günahların bağışlanması, suçun bağışlanması, Katolik Kilisesi'nde günahların affedildiğinin papaz tarafından ilan edilmesi eylemi.

Hani bazı kavramlarla ve ürünlerle özdeşleşmiş isimler vardır. O konu ya da ürün hakkında konuşulmaya başlandığında herkesin aklına ilk o isim gelir. Heavy Metal dendiğinde önce Metallica'yı, Barbar Conan dendiğinde Arnold Schwarzenneger'i (vay be soyadını bir seferde yazabildim) hatırlarız mesela. Suikastçı dendiğinde de eğer bol bol film seyrediyorsak ninjaları, ama yanında oyun da oynuyorsak Hitman'i hatırlarız kaçınılmaz olarak. Kel kafası ve ensesindeki barkoduyla bir suikastçı ikonudur Ajan 47. Candır. Ama ikoncan değildir. Neyse ki.

"BU OYUNU BİTİRMEK İÇİN İKİ GÜNÜN VAR"

Serpil Hitman'i elime tutuşturduğunda sanki bana incelenecek bir oyun vermedi de bir görev peşine yolladı. Malum şu an itibariyle derginin son sayfalarını yazıyorum ve Serpil çifte tabancasıyla olmasa da çok hızlı kullanabildiği çifte klavyesiyle her an kapımda bitebilir, hesap sorabilir.

Oyunu yaklaşık 8-9 saatte bitirdim. Tabii ki bu kadar kısa sürmesinde benim paniklemiş halimin yanı sıra oyunu düşük zorluk seviyesinde oynamış olmamın da katkısı var. Yoksa bu kadar sürede hayatta bitiremezdim. Şimdiye kadar gördüğün en cinsel ağırlıklı Hitman olması bir yana oldukça da sert bir sinematik anlatıma sahip Absolution. Senaryoyu kim yazdıysa tebrik etmek gerek, bu kadar çok Hollywood klişesini bir arada kullanmak da ciddi bir hüner sonuçta. Oyunun bende bıraktığı tadı, bir başka oyundan ziyade bol patlamalı, bol çatışmalı bir aksiyon ajan filmiyle kıyaslayabilirim aslında. Oyundaki tiplemeler, oyuncuların da katkısıyla çok iyi oturmuş ama o kadar klasikler ki birçok Hollywood filminde benzerlerine rastladığımızı rahatlıkla söyleyebilirim. Yani Hitman: Absolution oynamak yerine oturup herhangi bir Jason Statham filmi (Crank hariç) seyretseniz de olur. İki deneyim arasındaki en büyük fark Jason Statham filmlerinde daha fazla aksiyon görmeniz olur. Çünkü Hitman malumunuz bir suikastçı oyunu olduğundan sabır ve planlama gerektiriyor. Keyfi de planınız tuttuğunda çıkıyor.



Home, oyundaki en orijinal ortamlardan ve en geniş haritalardan birisi. Burayı çok seveceksiniz.

Aslında oyunda baltayı böyle kullanmıyorsunuz. Rakibinizin gırtlağına arkadan sarıp onu öne çekiyor ve işini öyle bitiriyorsunuz.



TÜM AJANS PATLAMIŞ!

Oyunun başını anlatmak spoiler'a girmez sanırım çünkü tüm hikâye burada başlıyor. Bize görevler veren, hayatımızı kurtaran, tek güvendiğimiz kişi olan Diana Burnwood tüm çeteyi açığa çıkarıyor! Arazideki tüm ajanların gerçek kimliklerini açıklayıp kayboluyor. Tabii ki bunun üzerine yer yerinden oynuyor. Ajans bayağı bir sarsılsa da kendini kısa sürede toparlıyor ve hiç şüphesiz bu ihaneti cezasız bırakmıyor. Cezayı kesme işiyse, kaderin cilvesine bakın ki, bize düşüyor.

Hitman, oyundaki ilk görevi bize bir ders tadında oynatıyor. Gizlilik, bir cismi alıp başka bir tarafa atarak düşmanın dikkatini dağıtmak, point shooting gibi ayrıntıları burada görüyoruz. Burası oyunun en kolay görevi ama orta ve üst zorluk seviyesinde oynarsanız burası bile oldukça kastırıyor. Hitman ya da Splinter Cell gibi oyunların hâlâ tam olarak çözemediği iki sorunu da gene burada görüyorsunuz: Yapay zekâ ve önceden ayarlanmış sahneler. Ayarlanmış sahnelerle bir sorunum yok, hatta oyuna keyifli anlar katıyor. Bir saniye önce prostat kanseri olmadığını, her şeyin yolunda olduğunu öğrenip yaşamaya devam edeceği için sevinen bir karakteri ikinci saniyede camdan aşağı uçuruma doğru bir yolculuğa gönderebiliyorsunuz mesela. Ama yapay zekâ hâlâ bir sorun. Tüm karakterler tekdüze bir şekilde kendilerine önceden çizilen, belli bir rotayı takip ederek hareket ediyorlar ve sizin tek derdiniz onları birer birer avlayacağınız anları kollamak oluyor. Ha benim gibi sabırsız bir adamsanız kolay olanları avladıktan sonra geriye kalanlarla çatışmaya girebiliyorsunuz. En azından hayatınıza biraz renk geliyor. Çünkü bir yerden sonra sessiz kalmaya çalışmak gerçekten de sıkmaya başlıyor. Tabii ki öldürdüğünüz düşmanlarınızın kıyafetlerini giyebiliyor, cesetlerini çöp konteynırı gibi yerlere atabiliyor ya da bir şeylerin arkasına çekip gizleyebiliyorsunuz ve her zaman olduğu gibi bunlar bulunursa başınız derde giriyor. Burada yapay zekâyı ezdim ama hakkını da vereyim. Gürültü çıkardığınızda veya çatışmaya girdiğinizde, yapay zekâ kendi seviyesine göre, alanı çok iyi şekilde ve koordineli olarak tarıyor. Özellikle elit birlikler sizi o ya da bu şekilde buluyor ve alarm seviyesini uzun süre indirmiyor.

KALABALIKLARA KARIŞMAK

Hitman: Absolution'da hikâye akışı bir film gibi dedim ya, oyunun da biraz hakkını vereyim. Seslendirme ve oyunculukların yanı sıra atmosferi sürekli taze tutan müzikler de gerçekten çok iyi. Mekanlar çok iyi tasarlanmış. Hele oyunun ortalarına doğru ulaşacağınız bir Hope kasabası var ki hem büyüklük hem de tasarım açısından oyunun en iyi haritası olduğunu söyleyebilirim. Spoiler vermemek adına daha fazla ayrıntıya girmiyorum.

Absolution'un en iyi kısımlarından birisi, 30 santim ötenizden geçen adamın bile sizi fark edemeyeceğini umarak uyuşturucu tarlası ya da büyük kalabalıklar gibi alanlarda saklanabilmeniz. Gerçekten de saklandığınız noktada sabit durduğunuz sürece fark edilme ihtimaliniz çok düşük. Hatta azizelerle kapıştığınız o meşhur bölümün neredeyse tamamında stratejiniz bu oluyor. Eğer oyun boyunca fark edilecek gibi olursanız "instinct" yani "içgüdü" puanınızı kullanarak genelde olayı geçiştirebiliyorsunuz. Bu puan siz gizli kaldıkça doluyor. Instinct puanını harcadığınız ikinci yer ise point shooting. Burada instinct puanınız ve silahınızdaki kurşun bitene kadar düşmanlarınızı işaretliyorsunuz. Bunu yaparken zaman donuyor. Tekrar harekete geçirdiğinizde kurşunları işaretlediğiniz yerlere saydırmaya

CONTRACTS: DEPOZİTİ YATIRDIN MI?

Hitman Absolution'ı bitirdikten sonra saatlerinizi harcayacağınız yer burası arkadaşlar. Contrast kısaca şu: Siz veya bir başkası istediğiniz bölümü istediğiniz karakterleri hedef göstererek senaryolaştırabiliyorsunuz. Mesela China Town bölümünde, hiçbir astı tarafından sevilmeyen bir polis çavuşunu hedef gösteriyor ve daha sonra bu bölümü oynayarak çavuşu temizliyorsunuz. Bölümün sonunda fazladan puan getirecek şartlar da koyabiliyorsunuz. Örneğin:

A- Sniper tüfeğiyle
B- Tek atışta
C- Üç kişiyi birden
D- Kafadan vur!

gibi çeşitli şartları bir araya getirerek psikopat zorluk seviyeleri üretebilirsiniz. Sonra bu görevi Contracts'a koyuyorsunuz. Başka oyuncular bölümü sizin oynadığınız şekilde ve koyduğunuz şartlara uygun olarak bitirirlerse ödüllerini alabiliyorlar. Siz de hem yerine getirdiğiniz kontratlar hem de sizin koyduğunuz kontratın en çok oynanma sıralamasına göre bir puan alıyorsunuz. Contracts sunucuları aktif hale geldiğinde IO Interactive'in koyduğu bir iki kontrat olacak ama sonrası oyunculara emanet.



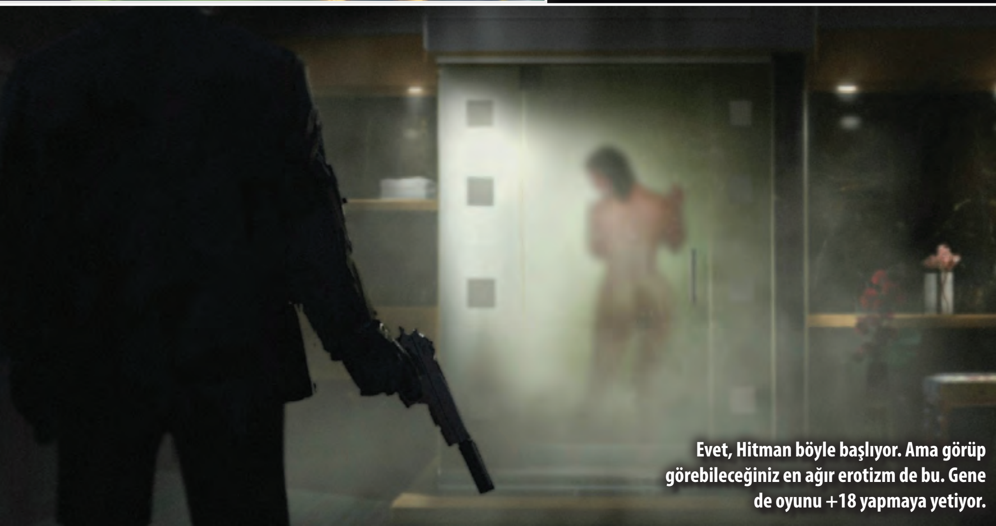
İster böyle temizleyin, ister boynunu kırın yada ondan saklanın. İnfaz çeşidinde sınır yok.

OYUNUN AÇILIŞINDAN İTİBAREN BOL DEKOLTELİ, LATEKSLİ, BURAM BURAM CİNSELLİK KOKAN SAHNELERE MARUZ KALIYOR VE SONUNDA "KÖTÜ ADAMLARIN CİNSEL HAYATI DA AŞIRI VE AYKIRI OLUR" FİKRİNE İNANDIRILIYORSUNUZ.



başlıyorsunuz ki bu özellik kalabalık gelen düşman karşısında hayatınızı kurtarıyor. Son olarak; instinct kullanarak duvarların arkasındaki düşmanları ve hatta kullanabileceğiniz önemli eşyaları ve gizli kapıları görebildiğinizi de belirteyim. Boşuna "ben hardcore oyuncuyum, instinct falan kullanmam, uzun yoldan oynarım" demeyin, instinct'siz oyunu bitirmek imkânsız.

Oyun boyunca en rahatsız olduğum konu, tamamen alarm durumunda olan düşmanların hepsini temizlemeden bölümden çıkamama kuralı oldu. Buradaki sorun bazen düşmanlarınızın sizi haritanın taa diğer ucundan görmesi ve bu yüzden tüm haritayı kat edip bu adamları temizlemek zorunda kalmanız. Böyle kötü sürprizler yüzünden bazı bölümlerde takılabiliyorsunuz. Çünkü onları temizlemek için y ola düştüğünüzde bu defa yoldaki diğer düşmanlarla takışabiliyorsunuz. Gerisi çorap söküğü gibi geliyor zaten, işin yoksa tüm bölümü yeniden elden geçir... Bazen saatlerinize mal olabiliyor bu durum. Haliyle sinirinizi de bozuyor. Siz de kıllık olsun diye sona kalan düşmanları etraftan topladığınız büst, katana gibi eşyalarla öldürmeye başlıyorsunuz mesela.



Evet, Hitman böyle başlıyor. Ama görüp görebileceğiniz en ağır erotizm de bu. Gene de oyunu +18 yapmaya yetiyor.

EŞYA VE PUAN AVI

Her bölümü bitirdiğinizde o bölümde giydiğiniz kıyafetlere, bulduğunuz eşya ve silahlara, hatta operasyonu yapma şeklinize bağlı olarak puanlar alıyorsunuz. Ayrıca bazı yetenekleriniz otomatik olarak gelişiyor. Mesela daha hızlı silah çekebiliyor ya da düşmanlarınızı daha hızlı gırtlaklayabiliyorsunuz. En basit bölümde bile bulunacak onlarca şey olabiliyor. Mesela oyunun bir yerinde Hitman sadece kıyafetini değiştirmek için terziye gidiyor. Üstüne özel olarak dikilmiş takım elbisesini alıyor ve dükkandan ayrılıyor. Hepsi bu kadar. Ama bu bölümde bile bulunacak ütü, mezura, heykel gibi bir sürü parça olabiliyor. Bu arada bu bölümün oyundaki en "cool" bölümlerden birisi olduğunu da söylemeliyim. Gene de puan toplamak adına tüm bölümü dolaşmak insanı oyunun odağından biraz koparıyor. Yapımcıların iddiasına göre tüm oyunu bir



BU ADAM O ADAM MI?

Hitman Absolution'ın seslendirme sanatçılarının çoğu da oyunun senaryosu gibi Hollywood kökenli. Bu sesler arasında en çok tanınanı ve bence en başarılılarından birisi de Keith Carradine (evet, kendisi aynı zamanda David Carradine'ın da kardeşi oluyor). Cowboys and Aliens ve benim en çok sevdiğim filmler listesinde yer alan The Duellist'ten (bu filmde Harvey Keital da vardı) hatırlayabileceğiniz Keith Carradine'ın tipi oyunda ses verdiği Blake Dexter karakterinden bir hayli farklı. Güneyli bir silah kaçakçısı olan Blake'le Keith arasında bağ kurmak o kadar zor ki Keith'in başarısı karşısında şapka çıkarıyorsunuz. Oyunla ilgili yapım videolarına göz atarsanız hareket yakalama tekniğiyle nasıl çalıştıklarını görebilirsiniz.



tek kişiyi bile öldürmeden bitirebilmek mümkünmüş. Özellikle sondaki görevler için bunun mümkün olmadığını çok rahatlıkla söyleyebilirim. Ama bir yandan da hiç aklınıza gelmeyecek geçişler ve alternatifler bulma ihtimaliniz var. Örneğin bir güvenlik odasına hiç gözünüze çarpmayan bir havalandırma deliğinden sızabiliyorsunuz. Bazen bu yolları bulmak için etrafınızdaki insanların konuşmalarını dinlemeniz gerekiyor. Zaten oyunu öyle pata küte oynamak yerine bunları dinlemeniz oyundan alacağınız keyfi kat be kat arttırıyor.

Yazının başında oyunda cinsel öğeler olduğunu söylemiştim. Yayınlanan videoları seyrettiyseniz şu ünlü azizelerin giydiği kıyafetleri gördüğünüzde siz de fark etmişsinizdir bunu zaten. Oyunun açılış sahnesinden itibaren de bol dekolteli, lateksli, buram buram cinsellik kokan sahnelerle bu hava aynen sürüp gidiyor ve oyunun sonunda "kötü adamların cinsel hayatı da aşırı ve aykırı olur" fikri kafamıza kendiliğinden yerleşmiş oluyor.

Hitman: Absolution film gibi düşünülmüş ve o şekilde tasarlanmış bir oyun. Başından sonuna kadar bunu görüyorsunuz ama bir film olarak kendine ancak B ya da C tipi yapımların

Hitman Absolution > Hitman Bloodmoney > Hitman 3 Contracts



yanında yer bulabilecek durumda. Çünkü her şeyden önce kayda değer bir senaryosu yok. Aklınızda kalan, bol bol patlama efekti oluyor. Ufak tefek buglar da cabası. Mesela resepsiyondaki karakteri alnından vurduğunuzda arkaya düşeceğine poposunda yay varmış gibi zıplayıp öne düşerek resepsiyon masasından sarkabiliyor. Daha sürprizli, daha zekice hazırlanmış bir senaryo ve daha iyi bir oynanışa sahip olsa durum farklı olabilirmiş. Benden aldığı notun büyük kısmı da oyuna verilen emeğe duyduğum saygıdan ötürüdür. Ayrıca oyun henüz piyasaya çıkmadan önce bize incelememiz için gönderildiğinden online modu olan Contracts'ı test edemedim. Çünkü sunucular kapalıydı. İnanıyorum ki önümüzdeki ay Contracts'ı oynadıktan sonra Hitman'le vedalaşmamızı epey bir ertelemek isteyeceğim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Oyunculuk, seslendirme ve müzikler. ✔ Grafiklerdeki detaylar
✖ Yapay zekanın sıradanlığı ✖ Bazı görsel sorunlar ve buglar



Resimde fark edeceğiniz üzere Hitman ensesindeki barkodu kesip atıyor. Ama mered gene yerine geliyor. Öyle bir bela bu.

→ **Tür:** TPS → **Yapım:** IO Interactive → **Dağıtım:** Square Enix / Tiglon → **Sistem:** Standart → **Fiyat:** Belli değil
→ **Dijital İndirme:** PS Store (59.99$) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.hitman.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Hitman serisinin en iyi oyunlarından birisi

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



LittleBigPlanet

ÇUVAL ADAM YİNE HAYAT KURTARIYOR

- VOLKAN TURAN



SİZDE DURUM NEDİR bilmiyorum ama bizim PS Vita'mızın üzerini bazen toz kaplıyor. Eskisine oranla daha fazla Vita oyunu çıksa da şöyle saatlerce takılıp kaldıklarımızın sayısı pek az. Ama durun, PS Vita şikayet köşemizin burada sonuna geliyoruz çünkü avucumuzdaki oyun toz kaplı Vita'mızı hiç olmadığı kadar ısıttı, parmak izine boğdu, bir umut ışığı oldu. Sony'nin oyun dünyasına kazandırdığı son Sackboy, PS3 yeteneklerinin de ötesinde geçen bir kahraman.

HAYALDİ, GERÇEK OLDU!

LittleBigPlanet oyunlarının ilk geliştiricisi olan Media Molecule, LittleBigPlanet Vita'da (kısaca LBPV) ilk kez yavrusunu yalnız bırakıyor. Koltuğunaysa Double Eleven ve Tarsier Studios geçiyor. Cümlenin tedirgin gittiğinin farkındayım, her an "batırdılar" diyecekmişim gibi dursa da, ı-ıh, öyle olmadı. Aynı Media Molecule gibi Double Eleven ve Tarsier de harika bir iş çıkardı.

LBP'de konu arıyor musunuz emin değilim ama kısaca bahsetmek gerekirse, Sackboy bu sefer The Puppeteer adlı kötülüğe karşı mücadele ediyor. Bir zamanlar köy düğünü gibi şenlik havasında geçinip giden Carnivalia şehri, Puppeteer yüzünden karanlığa ve kötülüğe boyun eğmiş durumdadır. Çözüm de parmak uçlarımızdadır. Bu "parmak ucu" lafı Hugo'dan beri kullanıldığı için artık bünyede kusma isteği yaratsa da, bakın cidden bu sefer çok yerinde bir benzetme! Çünkü ilk kez Vita'nın çift dokunmatik ekranını bu kadar çok kullanıyoruz LBPV'da.

LBP'yi PS3'te bol bol oynayanlardansanız LBPV'de de evde gibi hissedeceksiniz. Her şey aynı gibi; hoplayıp zıplıyor, tutunuyor, platformlar arasında etkileşime girip bulmacalar çözüyor ve olabilecek en yüksek skorla bölümün sonuna erişmeye çalışıyorsunuz. Ama tabii ki bu dünyaya ilk kez "dokunuyorsunuz" ve bu durum oyunu daha bir güzelleştiriyor. Ön ve arka dokunmatik paneli son derece verimli bir şekilde kullanıyoruz bu sefer. Platformları tüm yönlerde hareket ettiriyor, savuruyor, çeviriyor, fırlatıyor, ön veya arka tarafa doğru düşürüyoruz. Halihazırda zaten harika olan "puzzle platform" türü böylece daha da zenginleşiyor ve mobil oyunların da ötesine geçmiş oluyor.

MOVITA

Carnivalia beş ana bölüme ve toplamda 40'tan fazla alt parçaya bölünmüş durumda. Her ana bölümün tasarımı bir diğerinden dibine kadar farklı. Konsept, renk tonu, platform öğeleri, zorluk seviyeleri, düşmanlar... Hepsi her bölüm için komple sıfırdan düşünülmüş. Eğer bölümlerdeki anahtarları bulursanız birkaç tane de bonus bölümü açıyorsunuz ki bunlar da kendine has arcade oyunlar. Hiçbiri dolgu hissi vermiyor, aksine son derece eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olanları var. Örneğin Jenga ile Tetris'i bir araya getiren oyun, çoğu bölümden daha fazla keyif veriyor. Her birinin oynanışı da farklı. Kimisi fizik kurallarını kullanıyor, kimisi sizden iyi zamanlama bekliyor, kimisi dokunmatik yüzeyi kullanarak hepsini birden istiyor. Ben PS3 kalitesini, mobil hafifliği ve keyfiyle bu derece iyi birleştiren bir başka oyun daha hatırlamıyorum. İşte tam da bu sebeple LBP'ye Vita'nın kahramanı diyorum. LBPV'nın başarısı diğer yapımcılara ilham verirse, Vita'nın ömrü tahminimizden daha uzun olacaktır.

Yeni başlayanlar için belirtmekte fayda var: LBP oyunları klasik platform oyunlarından biraz farklıdır. Rayman veya Super Mario'ya benzemez. Bulmaca yönü de platform kadar güçlüdür ama bu bulmacalarda çözmeniz gereken şey bazen bir bonus eşyayı nasıl alacağınız olur, bazen gizli bölüme nasıl zıplayacağınız, bazen de tüm eşyaları nasıl toplayacağınız... Sizi hem mücadele ettirir hem de keşfetme güdünüzü besler, bu yüzden bir bölümü bitirince arkanıza bakmadan yola devam etmek yerine o bölümün suyunu çıkarana kadar oynarsınız. En sonunda artık hedefiniz *hiç ölmed*en bölümü geçmektir ki cidden marifet gerektirir. Ama bu kadar derine inmeyen oyuncular da aynı keyifle oynar oyunu. Bazen "bak nasıl da keşfettin, nasıl da başardın"

EŞSİZ ÇÜNKÜ...

PS3'teki LBP'ler enfestir ama dokunmatik bir tecrübeleri yoktur. Move da bir yere kadar işe yarar. Dokunmatik oynanan mobil oyunlarda da LBP'nin kalitesini ve uzun ömrünü bulamazsınız genelde. LittleBigPlanet Vita ise hepsini çok iyi harmanlıyor; hem de online içerikleriyle. Daha ne! NE?!


Müzikler genelde iyi olsa da, yer yer oynak şeyler çalıp göbek attırıyor.


Balık tutar gibi. Sabır bakımından da benzer.

Tutun ve sallan bölümlerinde bol bol aşağıya ıskalayanlar kulübü sunar!

KÜÇÜK BÜYÜK ARCADE GEZEGEN

LBPV'nin arcade modu başlı başına bir dünya. Görsel olarak da konsept bakımından da LBPV ile pek alakası yok. Bu köşede mobil oyunlardan esinlenerek yapılmış beş tane oyun bulunuyor.

Stratosphere: Kendisini yerçekimine bırakmış bir bilyeye çıkış noktasına kadar eşlik ediyoruz. Düşeceği ve yol alacağı platformları dokunarak açıp kapıyoruz. Bölümleri geçmek kolay ama hepsinden üç yıldız almak iyi bir zamanlama bilinci gerektiriyor.

Super Conductor: Ana akımı hedeflere iletme oyunu. Zorluğu akımın gideceği yolları iyi tespit etmeli, hızla çözmelisiniz. Diğer oyunlardan farkı çözmek kadar hızlı olmayı da gerektirmesi.

Retro Vector: Yine çok tanıdık bir oyun. Uzay boşluğunda vektör geminizi gaz-fren ile kontrol edip hem saldırılardan kaçıyor, hem yolunuzu buluyor, aynı zamanda da etrafta gizlenmiş 10 askeri toplamaya çalışıyorsunuz. Koordinasyon ve sabır istiyor.

Tapling: Karanlık hatlara sahip bu oyunda sadece ekrana dokunmakla yükümlüsünüz. Jelimsi topunuzu doğru rotada zıplatıyor ve sivri köşelerden kaçınmaya bakıyorsunuz. Yeri gelince yapışacağı yerlere veya zıplama noktalarına hedef alıyorsunuz. Bölümleri tamamlamak kolay olsa da tüm tutsak topları kurtarmak ezber ve doğru zamanlama gerektiriyor.

Orb-It: Dokunmatik yüzeyi kullanarak ilerleteceğiniz noktayı engellerden atlatmalı, duvarlara değmeden pürdikkat ekrana odaklanmalısınız. Biraz sabır, biraz da el-göz koordinasyonu istiyor.

hissini çaktırmadan verir, güzelce kandırır sizi LBP. Sonra, kendinize güveniniz yerine geldiğinde, "Bu bölümde bundan daha yüksek puan yapılamaz" havasıyla global skorlara baktığınızda, sizin iki katınız puan yapanlara denk gelirsiniz ve nemli gözlerle yeniden başlarsınız oynamaya. Ühü!

SOSYALLİĞİN YÜNCESİ

LBPV aslında tek başına oynamalık oyunlardan değil. Zaten her alt bölümün içinde ancak iki kişi beraber oynarsanız geçebileceğiniz ekstra kısımlar var. Ayrıca "topluluk" tarafı da diğer LBP'ler kadar zengin. "Cool Levels"dan oyuncuların hazırladığı bölümlere girebilirsiniz. Beğenmezseniz oyundaki bölümler kadar renkli ve yaratıcı, daha profesyonel bölümleri de oynayabilirsiniz. Hem de bu bölümleri (izinler dahilinde) çok oyunculu da oynayabilirsiniz. Genelde oyunu bilmeyenlere denk gelip gıcık olacaksınız muhtemelen ama düzgün bir takım kurmayı başarırsanız da sizden keyiflisi yok! Bir yandan bölümlerin en ücra köşelerine gitmeye çalışıyor, bir yandan en çok puanı kapmak için acele ediyor ama yeri gelince de takım oyunu oynuyorsunuz. Denge müthiş!

Dövüş oyunlarında "kişiselleştirme" özelliklerini çok saçma buluyorum (bkz. Tekken Tag Tournament 2) ama LBP gibi sempatik oyunlarda bu özellikler bal-kaymak etkisi yapıyor. Ana bölümlerden topladıklarınız dahil pek çok materyal işe yarıyor ve sayıları yüzlerce! Yaratacağınız karakter tiplemelerinin haddi hesabı yok. Ama eğer yaratıcı yönü baskın bir oyuncuysanız asıl cennetiniz "bölüm yaratma" köşesi (Creation Moon) olacak. LBP2'nin de ötesine geçen bir bölüm yaratma editörüne sahip LBPV. Hem kataloga yeni materyaller eklenmiş durumda (havaifişekler, duman, yağmur, kül, neonlar vb.) hem de dokunmatik malzemeler ile bölümleri hiç olmadığı kadar zengin hale getirebiliyorsunuz. İnsanlar daha şimdiden iOS'a veya Android tabanlı cihazlara çıksa binlerce satabilecek oyunlar yapmış. Editörün tek kötü yanı, kullanması oldukça zor olması. Hem karışık hem de çeşitlilik zebellah gibi. Dengeli bir bölüm yaratmak yeni bir oyuncunun harcı değil ama birkaç ay sonra krallar gibi bölüm yapabilirsiniz. Hatta şöyle diyeyim, bir bölümden ziyade onlarca saat sürecek bir oyun bile yapabilirsiniz!

LBPV, PS Vita'ya listebaşı olarak giriyor, bunu çok net söyleyebilirim. Hangi tip oyunları sevdiğinizden bağımsız olarak LBPV'yle çok uzun süre vakit geçirmek isteyeceksiniz. Derinlik arayan oyuncular içinse zaten bir şey dememe gerek yok, onlar şimdiye kadar zevkten bayılmış olmalı.

LittleBigPlanet Vita

>
Rayman Origins

>
Touch My Katamari


NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yaratıcı bölümler ✔ Orijinal oynanış dinamikleri ✔ Uzun ömürlü ✔ Bol kişiselleştirme özellikleri ✔ Bonus ve arcade oyunların üstün kalitesi
✖ Yükleme süreleri ✖ Bazı oyun içi müzikler ✖ Can sıkan bazı teknik sorunlar

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Vita'ya dokunmak hiç bu kadar zevk vermemişti (sapıkça ama gerçek).

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Double Eleven/Tarsier Studios → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 90 TL → **Dijital İndirme:** 87TL (PS Store) → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** www.littlebigplanet.com

NBA 2K13

BİR ÇEŞİT SERBEST ATIŞ -GÖKTUĞ YÜKSEL

HEPİNİZE, TOPUNUZA, basket topunuza sevgiler ve saygılar arkadaşlar... NBA bu sene, daha doğrusu önümüzdeki sene diyelim, benim için çok daha büyük bir önem taşıyor! Yıllardır beğenerek izlediğim, vücuduna hayran, neşesine kurban olduğum (yok la o kadar da değil), NBA'de en sevdiğim basketbolculardan biri olan Dwight Howard en sonunda doğru yolu seçti ve Lakers'a katıldı. Böylece benim "Kobe'miz emekli olduktan sonra yıldızımız kim olacak" telaşım da yok oldu. Umarım takımla iyi geçinir ve kariyerinin sonuna kadar Lakers'ta kalır Hazreti Dwight! Gerçi pek sevmediğim Steve Nash'in de kadromuza katılmasıyla birlikte, şu anda gökten yıldız yağdırıyor takımımız, o yüzden bu sezon çok zevkli geçecek gibi gözüküyor. Tabii ki iyi adamların beraber oynaması başka şey, takım olması başka şey, o yüzden umuyorum ki Lakers'ımız takım olur ve adına, kadrosuna uygun bir şampiyonluk getirir. Tabii geçen senenin şampiyonu Heat'i de tebrik etmek istiyorum yeri gelmişken. Valla ne Lakers, ne OKC falan, hiç kimse Heat kadar hak etmedi şampiyonluğu. Herifler söke söke, eze eze aldılar, helal olsun. Bu sezon da finalin Lakers vs Heat olacağı tahminimi de paylaştıktan sonra oyuna geçiyorum...

MEYDANI BOŞ MU BULDUNUZ LAN?

EA bu sene de NBA Live oyunu çıkarmayacağını duyurunca 2K yine meydanı boş buldu ve satış patlaması yaptı. Gerçi zaten son senelerde NBA Live'dan daha popüler hale gelmişti NBA 2K serisi, ancak içimde fazla tutamıyorum, şu anda kusarcasına ağzıma geleni söylemek istiyorum hacılar... Bu oyunu beğenmedim! Evet, langırt diye son sözü ilk paragrafta yazdım ama öyle maalesef. Neyse, oyunda neleri beğendiğimden bahsedeyim önce...

2K, dediğim gibi son birkaç senedir zaten basketbol konusunda zirvede. Bu sene de oynanış olarak neredeyse geçen yılın aynısı diyebilirim. Birkaç tuşu değiştirmişler, o kadar. Kaliteli oyun yani sonuçta. Her zaman olduğu gibi oyuncuların hareketleri oldukça gerçekçi, üstelik yakından tanıdığımız basketbolcuların kendine has hareketleri de çok güzel yansıtılmış oyuna. Dwight Howard'ın yürüyüşü, ribaund alışı, LeBron'ın koşuşu, Kobe'nin Black Mamba moduna girdiğinde yaptığı o inanılmaz atışlar falan o kadar tanıdık ki... O yüzden Sezar'ın hakkı Sezar'a diyerek tüm bunları çok başarılı bulduğumu belirtmeliyim. 2K12'nin beğendiğim yanlarının çoğu da, oynanış olarak oyunda yer alıyor. Ayrıca bu sene olimpiyatlar süresince manşetlerde dolanan "2012 Team USA mi, 92 Dream Team mi" geyiğinden sonra, oyunda bu iki efsanevi takımı da görebiliyoruz. Hoş bir ekleme olmuş. Şimdi gelelim beğenmediğim yönlere...

LÜZUMSUZ İŞLER

Ben oyunun önce PC sürümünü aldım. Çünkü eve kurduğum GökPit'e üç dev ekran bağladığım için Eyefinity setup'ta bütün oyunları denemek istiyorum. FIFA 13, menüler de dahil olmak üzere muhteşem çalıştı mesela. Tüm saha gözüküyordu, menüler kullanılabiliyordu. NBA 2K13 ise menülerde sapıttı, ne yaptığımı göremedim, maç başladığındaysa sahanın bazı kısımları gözükmüyordu. Neyse, zaten belki sadece yüzde 1'iniz oyunu bu şekilde oynayacaktır, o kadar da önemli değil, ama ben yine de bahsedeyim dedim. Bir sene boyu uğraşıp bir oyun yapıyorlarsa, menüleri modifiye etmek için de ayıracak 1 haftaları vardır diye düşündüğümden söylüyorum. Neyse. My Player denen bir olay var oyunda, genel olarak alışverişten para kazanmak için (biz harcıyoruz, 2K kazanıyor) yapılmış lüzumsuz bir şey. Eğer gününüzü gecenizi NBA 2K13 ile geçirecekseniz belki işinize yarayabilir ama bana sıkıntı verdi açıkçası bu. Ulan o kadar detay istedi ki, bir an mahallenin muhtarından ikametgah belgesi falan da isteyecek diye korktum. Bu ne be kardeşim? Yarattığımız adam da zaten bir şeye benzemiyor.



Efsanevi Dream Team eklemesi güzel olmuş.



Kendinize benzetebileceğiniz bir karakter yaratabileceğinizi zannetmiyorum. Neyse işte bu elemanla güya kariyer yapmaya başlıyorsunuz falan. Uzun işler bunlar, iki sayfalık incelemede yerimiz yok bunları yazmaya, sadece bence gereksiz olduğundan bahsetmek istedim. Sebebini ise yazının sonunda açıklayacağım. Ha bu arada PC versiyonu adam gibi çalışmadığından Xbox 360 versiyonunu aldım ve bu incelemeyi de PS3 versiyonunu baz alarak yapıyorum... Kinect desteğinin de zevkli olduğunu söyleyebilirim, Time Out falan diye bağırmak isteyenler için bire bir :)

GARİP OLAYLAR

Oyunda bazen çok garip şeyler oluyor. Hem oynanış açısından, hem mantık açısından, hem de gavurun "collision" deyip testicle'lı bir şekilde ortaya koyduğu, benim ise "çarpışma" deyip biraz zayıf bir kelime ile bahsetmek istediğim teknoloji açısından... Önce oyun içi gariplikleriden ilk gözüme çarpanı söyleyeyim: Kim olduğunu hatırlamıyorum ama sahne hâlâ gözümün önünde. Ben Lakers ile oynuyorum, Dwight Howard 9,5 metre boyuyla potanın altında, ellerini kaldırmış, bir anda ufak tefek bir herif bizim Diwi'nin üstünden uçarak smaç bastı. Bunun nasıl olduğunu anlamadım ben. Anlamak için fazla da zorlamadım kendimi. Sonra baktım oyun içinde basketbolcular birbirleriyle çarpıştıklarında yine sanki altlarında tekerlek varmış gibi ani bir sağa sola dönüş yapıyorlar, önlerini açıyorlar, sonrasında yürümeye başlıyorlar. Bu da garibime gitti. Bu sorunu hâlâ çözemediler. Oysa FIFA'daki çarpışma motoru muhteşem mesela. Ha bak, çarpışma deyince aklıma geldi, bu LeBron James, sığır gibi bir herif. Bunu siz de biliyorsunuz, ben de, bizim çaycı da. Bu herif koşmaya başladığında tren gibi bir şey oluyor, durdurmak imkansız, buraya kadar tamam, ama mesela pota altında yeri silen elemana çarpınca sanki bu adamlar bronz heykel, LeBron ise akışkan, vıjt diye bu adamların sağından veya solundan su gibi akıp arkasına geçiyor, herhangi bir çarpışma olmuyor. Bu da ince bir detay ama yine de garibime gitti.



Kevin Durant'ın amcasının oğlu

Kobe'nin teyzesinin oğlunun komşusu





Grafikler 2008'den kalma gibi...

DWIGHT HOWARD NE ZAMAN KEL OLDU? YA KEL YA DA ŞU MAVİ METAL KUTULU NIVEA EL KREMLERİNDEN KULLANIYOR. AMA KAFASINDA.

Ayrıca bu adamlar neden hâlâ grafiklerde saçmalıyorlar, onu da anlamış değilim. Dwight Howard ne zaman kel oldu? Dwight'ın kafasının arka kısmında parlayan bir şey var. Ya kel ya da şu mavi metal kutulu Nivea el kremlerinden kullanıyor. Ama kafasında kullanıyor, elinde değil. Hani onlardan az bir şey sürerseniz eliniz yumuşuyor, ama ölçüyü kaçırırsanız hem eliniz parlıyor hem de kremin beyazlığı biraz zor gidiyor ya, işte Dwight'ın kafasında böyle bir durum var. Çoğu basketbolcu iyi modellenmemiş. Kobe mesela, bazı açılardan benziyor, bazı açılardan alakası yok. Koç Mike Brown'ı iyi yapmışlar ama. Bir ara kenarda 3D modellenmiş, patates köstebek karışımı bir şey gördüm. Dedim "lan köstebek girmiş sahaya, ne gerçekçi oyun" diye, anaaaa bir baktım Mike Brown'mış. O yüzden yapımcılara kudos vermek durumundayım.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Alıştığımız 2K akıcılığı ve de Dream Team eklemesi ✗ Geri kalan her şey... ✗ NBA's Greatest ve Jordan Challange sizlere ömür...

JAY-Z ÜRÜNÜ... REZALET...

Gelelim beni en çok kıllandıran şeye. Oyunun "Executive Producer"ı Jay-Z imiş. Vay be... Bravo! İçine de etmiş resmen. Oyun başlıyor, basketbol yerine elinde mikrofonla Jay-Z efendiyi görüyoruz. Menülerin sağında solunda altın çerçeveler, bling bling parıltılar, etrafta hoparlörler falan. Abi ne alakası var ya bunların basketbolla? Rezalet resmen.

Tamam anlıyorum, basketbol genelde siyahların oynadığı (en azından Amerika'da ve NBA'de öyle) ve ilgi gösterdiği bir spor. "White men can't jump" olayı yani. Ama böyle bir genelleme üzerinden dünyadaki milyonlarca basketbolseveri, kendilerini hiç ilgilendirmeyen bir zenci dünyasına sokmaya çalışmak bence tam bir rezalet olmuş. Yahu oyunda 5 dolar gerçek para verip karakterinize "altın saat ve kolye" alabiliyorsunuz. Bunun basketbolla ne alakası var? Bunlara harcadığınız vakti ve disk alanını basketbol tarihi hakkında bir şeylere ayırabilirdiniz, basketbol ansiklopedisi yapabilirdiniz. Irkçılık falan yaptığım yok, ben sadece bu çete, silahlar, pimping gibi saçma sapan şeyleri içeren hip-hop kültürünün NBA oyununda başı çekmesine kıl oldum. Hip-hop müziği sevenler çoktur aranızda, saygı duyuyorum, hatta ben de seviyorum Eminem'in bazı şarkılarını, ama yani o hatunla yattım, bu hatunla kalktım, pimpim ben hem, uyuşturucuyu dayadım, kafayı buldum, silahımı çektim, herifi deştim falan gibi lüzumsuz şeylerin en azından basketbol oyununda olmaması gerekirdi bence... Yazıklar olsun...

GEÇİNİZ...

Valla oyunu aldığım gibi geri sattım... Önceki senenin NBA2K'i bundan iyiydi. Özellikle Jay-Z olayı ve menülerin karman çorman olması, bir yerden bir yere gidebilmek için controller'ın her tuşunu denemem kısa zamanda sinirlerime dokundu. Dikkat ettiyseniz yazıda "ehuehue" diye bile gülmedim sinirden. Maç başlatıyorum, maç anlatımı yerine Jay-Z çıkmış şarkı söylüyor. Bu ne ya... Önceki senenin oyunu daha iyi... Geçiniz...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Rezalet bir menü sistemi, rezalet bir sunum. Eğer bir şekilde maçlara konsantre olabilirseniz bildiğimiz NBA 2K oyunu.

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Visual Concepts → **Dağıtım:** 2K Sports → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** 2ksports.com/games/nba2k13

alizine wonderland



Editörden

Alizine Wonderland ofisinde hüzün rüzgârları esiyor. Bilgisayarlar kutulara yerleştirildi. Dergiler, dokümanlar toparlandı, perdeler çekildi. Bu yazıyı yazar yazmaz ofise benzin döküp, sigorta-

MANİFESTO
Alizine Wonderland eleştirildiği üzere bir devlet iştiraki değil, halkın öz malıdır. Alizine Wonderland kendi değerlerine sahip çıkar. Dergi incelediği oyunları pencerelerden insanlara fırlatarak halktan aldığını tekrardan halka sunar. CD'lerin içine kredi kartı bilgilerinizi çalacak virüsler yerleştirdiğim iddalarıysa tamamen asılsızdır.

PS3



Oyunda sarı rengin özel bir anlamı var. Sarı renkli nesneler görürseniz mutlaka etrafında bir şey var demektir.



Bitkileri büyütüp onlara tırmanmak Unfinished Swan'a yakışmayan basitlikte bulmacalardan biri.



Oyun bir tablonun içinde olduğunuzu size amaçladığı gibi hissetiremiyor ama yine de hoş.

BİTMEDİYSE NEDEN SATIYORSUNUZ!?

THE UNFINISHED SWAN

BEN GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ mezunuyum ve okulda bize ilk öğretilenlerden biri, sanatın hemen her dalında referans olarak kullanılan "Az aslında çoktur" cümlesiydi. Bir poster veya tablo hazırlarken amaç, elimizdeki alanı obje, şekil ve imgelerle tıkış tıkış doldurup izleyicinin gözünü yormak değil, az sayıda ve daha az bağıran öğeler kullanarak düşünme işini esere bakan izleyiciye bırakmak olmalıydı buna göre. Örneğin bombalanan evler, kaçışan insanlar, dumanlarla dolu bir savaş karşıtı poster mi yapacaksınız? Yapmayın. Yerine, atıyorum, pencereleri ve kapısı olan bir bomba koyun postere. İçerik ve kampanyayı anlatan yazılar varsa onları da koyun bir kenarına, hepsi bu. İnsanların anlamak için detayları görmeye değil, onlar üzerinde düşünmeye ihtiyaçları var. Fakat ne yazık ki gerek sanat gerekse diğer alanlarda hâlâ tercih edilen yol bunun tersi. Modern dünya, bu dönemde bizim için düşünüp bizim kararlarımızı vermeye gereğinden fazla hevesli.

Unfinished Swan, minimalist "Az çoktur" felsefesini oyunlara taşımayı deneyen bir yapım. Annesini yeni kaybetmiş ve yetimhaneye verilmiş bir öksüz çocuğun gözünden oynadığımız oyunda bu yavrucağa annesinin yaptığı tablolardan birini hatıra olarak alma izni veriliyor ve o da 300 kadar bitmemiş tablonun içinden kuğu resmini seçiyor. Kuğu ona annesini hatırlattığı için mi, yoksa annesine bağlılığı sebebiyle o tabloyu bitirmek istediği için mi bilmiyorum, ama durum bu. Unfinished Swan böyle başlıyor. Bitmemiş bir tablo ve elindeki boyayla ne yapacağını bilmeyen küçük bir çocuk... Oyun size nasıl oynayacağızı veya amacınızı anlatmıyor. Sınırları bile belli olmayan bomboş, bembeyaz bir odada gezinecek ve şuursuzca tuşlara basarak kendinize bir amaç bulmaya çalışıyor olacaksınız. Beyazın hüküm sürdüğü bir dünyanın sınırları da olmuyor, o yüzden nerede olduğunuzu anlamanız bile imkânsız başta. Çocuk çevresine mürekkep topları fırlatmaya başlıyor ve şekiller oluşuyor. Duvarlar, köşeler ve en sonunda koridorlar. Anlamdan yoksun o bitmemiş dünya, çocuk için yeni baştan tanıma kavuşuyor.

YİNE Mİ!

Oyun basını olarak en büyük kusurumuz, ne kadar yüzeysel olduğuna bakmadan "sanatsal" takılan bütün oyunlara yüksek notlar basmamız. Unfinished Swan'da da durum farklı olmayacak. Ne düzgün bir mesajı ne de tarzı olduğu halde oyun 80-90'ları toplarsa hiçbiriniz şaşırmayın. Bilin ki bu sektörümüzün gazından kaynaklanıyor.

ESKİZ AYRI, TABLO AYRI

Ne yazık ki bir noktadan sonra oyunun güçlü girişi ve yarattığı olumlu etki yavaş yavaş siliniyor. Unfinished Swan az öğeyle, sayısız duyguya hitap eden bir oyun olabilecekken ortalama bir bulmacaya dönüşüyor. Çocuğun karşısına yapılar çıkmaya başladıkça boyalarla çevreyi tanımlamak yerine, akrilik ve su bazlı "yeni" boyalarla küçük bulmacaları çözmek gerekiyor. Bitkileri büyütüp onlara tırmanmak, çeşitli düğmeleri vurarak platformlardan atlatmak kağıt üzerinde iyi fikirler ama bu kadar güçlü başlayan bir oyunun devamında daha fazlasını bekliyorsunuz.

Takip edilen kuğu zamanla anlamını yitiriyor, duvarda açılan öyküler daha az anlamlı gelmeye başlıyor ve oyuncuyu şaşırtmak, yenilikler sunmak isteyen oyun bir çeşit rutine saplanıyor. Unfinished Swan gibi güzel bir fikre ve sunuma sahip bir oyunun, bu iddiasını ve temposunu sürdürememesi çok üzücü. "Sanatsal" takılan oyunların sorunu bu aslında. Az haliyle çok şey anlatabilen oyunlar nedense oyunculara yeterince güvenmiyorlar. Eğer iyi bir fikriniz varsa oyunculara güveneceksiniz, bunun başka yolu yok. Oyuncu bu özellikten sıkılır veya anlamaz deyip, sıkıcı ya da zekâmıza saygı duymayan bulmacalardan medet umuyorsanız zaten başarılı olma şansınız olamaz.

Oyun üretimi söz konusu olduğunda iyi fikirler ancak yapıtaşı olabiliyor, eğer temelin üzerine binanızı düzgün yükseltemiyorsanız, üst üste gelen elementler eninde sonunda yapıyı deviriyor. Burada da durum bu. İyi niyetli ama bir *Braid* veya *Flower* gibi duygulara hitap edebilen, sanatsal açıdan kendine güveni yüksek bir oyun sayılmaz. Bu aralar hazır büyük bütçeli oyunların yağmuru varken bence oynamasanız da olur ama yine de göz atabilirsiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?
- ✔ Oyun muhteşem başlıyor ✔ Senaryo ve semboller ilgi çekici
- ✖ Bulmacalar sıkıcı ✖ Başta uyandırdığı heyecanı koruyamıyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

6,9

Bitseymiş daha güzel olurmuş.

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Giant Sparrow → **Dağıtım:** SCE → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 25 TL → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** giantsparrow.com

HABERLER

Kung-Fu Panda markasını kopyalayan Blizzard'a Dreamforks'un cevabı gecikmedi. Karateci Ork, Uykucu Gece Elfi, Kızgın Gnome gibi yan karakterleri bir sonraki Kung-Fu Panda filmine ekleyeceğini duyuran Dreamforks yetkilileri, ürünün başarısından oldukça emin görünüyor.

Oyun firmalarının futbolculara futbol oyunu oynatma fikri, diğer türlerdeki oyunların pazarlama departmanlarını da harekete geçirdi. Capcom'un yeni Monster Hunter oyununun reklam filminde Canavar Avcısı Saadetin Teksoy'un oyunu oynarken gösterileceği belirtildi.

Farklı markaların birleşerek ortak oyunlarda buluştuğu bu dönemde





Doktor ve elinden düşürmediği sonik tornavidası. Oyunda ona fazlasıyla ihtiyacınız olacak.

BEN OLSAM

Sizi bilmem ama bana göre şiddete başvurmayan, bütün sorunları aklıyla çözen Doktor'un oyunu yapılacaksa bunun mutlaka point&click macera oyunu olması gerekir. Buradan yapabileceğim tek şeyi yapıp Tim Schafer'ı bu kutsal göreve çağırmak istiyorum. Kaliteli Doctor Who oyunu oynamak bizim hakkımız Sayın Schafer!

DOKTOR GİRMEYEN EVE TARDIS GİRER

DOCTOR WHO: THE ETERNITY CLOCK

BİR BİLİMKURGU AŞIĞI olarak Doctor Who hakkında konuşmaya başlarsam beni susturamazsınız. Karakterler arasındaki etkileşimlerden tutun da tahmin ettiğim komplo teorilerine, kendi kendime yazdığım hayali bölümlere kadar o kadar çok Doctor materyali var ki kafamda, beni bir odaya kapatsalar ertesi gün 10 sezonluk senaryoyu yazmış olurum.

İyi niyetli bir yabancının sizi sıradanlaşmaya başlayan hayatınızdan koparıp, görülmemiş evrenlerde ve çok uzak galaksilerde gezdirmesi cezbedici bir fikir. Aslında pek sevgili doktorumuzun biraz da olsa oyun konseptini gerçeğe çevirdiğini söylemek yanlış olmaz. İkisinde de farklı dünyalarda, farklı maceralar yaşıyoruz. Aradaki tek fark, Doktor'un dünyasında yoldaşlarının yolculuklarının genel olarak pek güzel bitmemesi olsa gerek. Ama bize fark etmez, konsolu kapattığımızda olay çözülmüş oluyor nasılsa.

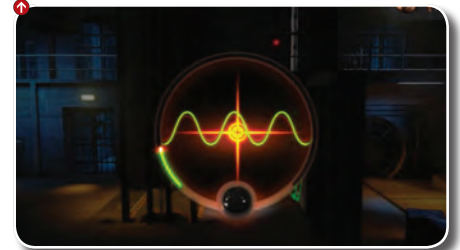
Teknoloji sağolsun, Doctor Who ve oyunlar arasındaki ince çizgi gitgide kayboluyor. Zira Doctor Who: The Eternity Clock, BBC'nin oturtmaya çalıştığı Doctor Who oyunlarının son halkası olmakla kalmıyor, aynı zamanda en iddialısı olmayı da başarıyor. PS3 ve Vita'ya çıkması zaten başlı başına büyük bir atılım ama işler bununla da kalmıyor. Sevgili doktorumuz ve River Song'un yanı sıra, onları canlandıran aktörler de ses ve hareketleriyle oyuna hayat veriyor. Oyunda Doktor'un kendi etrafında tur atıp ellerini birleştirdiği o klasik hareketi görmek, Geronimo çığlığını duymak oldukça hoş bir duygu. The Eternity Clock, sonsuzluğu ve evreni manipüle edebilecek güce sahip bir saat ve parçaları zamanın çeşitli noktalarına yayılmış durumda. Şans bu ya Dalek, Cyberman ve benzeri ne kadar bela varsa hepsi de bu zaman dilimlerinde etkin durumdalar.

İÇİ DIŞINDAN KÜÇÜK OYUN

Oyunda hem Doktor'u hem de River Song'u yönetebildiğimizden bahsetmiştim. İlk etapta oyun *Oddworld* gibi küçük bulmacalara sahip bir platform-macera oyunu gibi gözükse de, aslında bundan daha karmaşık bir geri planı var. Doktor işin bulmaca çözme, tanımlama kısmını üstlenirken, biraz daha agresif olan River, sonik silahıyla düşmanlarını patlatıp çoğu durumda Doktor'un yolunu açıyor. Aksiyon-bulmaca dengesiyse tabii ki Doktor'un tarafını tutarak bulmacaya doğru kayıyor. Kağıt üzerinde her şey güzel olsa da, oyuna başlayınca tempo ve akıcılık bakımından ciddi sorunlar baş gösteriyor. Bir Dalek'le karşılaşmak veya Cyberman'lerden kaçmak dizideki gibi heyecan verici veya merak uyandırıcı değil maalesef. Doctor Who biraz da görülmemişi gösterdiği, düşünülmemişi düşündürdüğü için hoştur. Mesela sırf bir müzenin içine canlı dinozorlar koymak bu dizi için ilginç bir öykü değildir, aksine izleyicisine başka bir dünyada bir başka boyutta her şeyin farklı yaşandığını gösterdiği için başarılı bu program. Ama oyunda bu yok işte. Doktor var, dünyaya çakılan bir TARDIS de var ama dizinin temposu ve yarattığı duygular maalesef yok.

Yanlış anlaşılmak da istemiyorum aslında, Doctor Who isminden başka bir özelliği olmayan bir oyun değil The Eternity Clock. Çok iyi niyetli, belki de fazlasıyla iyi niyetli bir yapımla karşı karşıyayız. Biraz amatör ruhla yapılmış ve takipçilerin oyunun o kadar iyi olmamasını ve küçük hatalarını görmezden geleceği düşünülerek oluşturulmuş gibi. Doktor'u ve arkadaşlarını kırmak istemiyorum ama maalesef Alizine Wonderland'in iş tanımı içinde görmezden gelmek yok. Fiyatı çok pahalı değil, dolayısıyla odasına Doctor Who posterleri asan bir fanatik olarak oyunu denemeyi düşünebilirsiniz. Bunun haricinde Doktor'la ilişkinizi televizyon dizisinin ötesine taşımamanız yararınıza olacaktır.

Radarlarda doğru noktayı aramak bana göre hiçbir oyunda bulmacadan sayılmamalı.



→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Supermassive Games → **Dağıtım:** BBC World Digital → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 18TL (PSN) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** twitter.com/DoctorWhoTEC

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Klasik Doktor düşmanları ✔ Orijinal seslendirmeler
✖ Heyecan yaratmıyor ✖ Çok fazla küçük hata var ✖ Sunum yetersiz

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

4,3

Bu sefer tedavi edemedi.

INDIE

1 Deadlight
2 Slender
3 Natural Selection 2
4 Super Monday Night Combat
5 Chivalry: Medieval Warfare

RİLEBİLİR

1 Fez (360)
2 Unfinished Swan (PS3)
3 Tokyo Jungle (PS3)
4 Tony Hawk's Pro Skater HD (360)
5 Gokuro (PS Vita)

ÖNEMLİ NOT

ALIZINE WONDERLAND'İN GELECEĞİ ÜZERİNE...

Bildiğiniz üzere Alizine Wonderland gelecek ay yayınlanacak nüshasının ardından kepenklerini geçici süreliğine kapatacak. Uygun yazar da bulamadım doğrusu... Öyle bardaktan, aynadan falan yazar olmaz. Yine de üzülmeyin sevgili okurlar, Alizine sadece iki kağıt sayfanın arasına sıkışmış ruhsuz bir ürün değildir. Alizine ormanlardır, ağaçlardır, oynadığınız oyunlarda bile Alizine'i görebilirsiniz. Alizine kışlalardır, askeri üniformalardır, tankçı topçu taburlarıdır. Alizine- ühü ühü ühü..

beklenmeyen bir ayrılık haberi bizleri üzdü. Daha önce ortak Olimpiyat oyunlarıyla karşımıza çıkan Sonic ve Mario bundan sonra yollarına ayrı ayrı devam edecekleri duyurdular. İkili hâlâ arkadaş olduklarını, ama artık başka oyun kahramanlarıyla görüşme kararı aldıklarını ve birbirlerine karşı açık fikirli davranacaklarını açıkladı.

Windows 8 ile beraber beklenen yeni nesil Windows oyunları da duyuruldu. Gerçekçiliğin artırıldığı bu oyunlarda Mayın Tarlası'nda mayına basmak sabit diskinizi patlatabilirken, Solitaire'de kazanırsanız kendinizi açılan kahve kavgası modunda kanıtlamanız gerekecek.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KELEBEK ÖMÜRLÜ SOSYAL OYUNLAR

Son 1-2 yıl içerisinde sanal oyunlarla da, bahçecilikle de zerre alakası olmayan tanıdıklarınızın sanal çiftlikleriyle uğraştığına tanık olmuşsunuzdur. Daha yakın döneme geldikçe büyük fikri mülklerin oyunları ile belki siz de bulaştınız sosyal oyunlara. Sosyal oyunların daha da büyümesi beklenirken, türün büyüklerinden Zynga'nın sallanışı yanında soru işaretlerini ve yeni araştırmaları getirdi. Bu araştırmalardan biri de geçtiğimiz günlerde ABD'li Playnomic tarafından sonuçlandırıldı. Araştırma yöntemini ve sonuçların sayısal detaylarını Playnomic.com üzerinden görebileceğiniz çalışmaya göre **sosyal oyun meraklılarının %85'i yeni başladıkları oyuna ertesi gün bakmıyor.** Araştırmaya göre oyuncular cuma ve cumartesi oyun içi materyal satın alırken bu günler aynı zamanda oyuna en az vakit harcadıkları günler. Bu oyuncuların önemli bir kısmının casual olduğunu düşündüğümüzde bu günlerde eş veya sevgili tarafından dışarı sürüklendiklerini söyleyebilirim. Çarpıcı sonuca dönersek; sosyal oyunlar eski parlak günlerinden uzaklaşıyor. Electronic Arts CEO'su John Riccitello da bu fikri destekleyenlerden. Riccitello bu oyunları ayakta tutmak için iyi bir viral çalışma değil muhabbet ortamı gerektiğini savunuyor. Adı üstünde; sosyal oyun, sosyal bir platform oluşturabilmeli. EA yine de bu tip oyunlardan kısa sürede vazgeçmeyecektir. Dragonvale ve The Simpsons: Tapped Out buna iyi birer örnek. Önümüzdeki yıl sosyal oyunların şekil değiştirişine tanık olacağımıza inanıyorum. Riccitello'nun deyişiyle kulaktan kulağa ünü yayılacak, muhabbeti ile kendisine bağlayacak oyunlar gelecektir. Yoksa bu taze türün erkenden ölüşüne tanık olabiliriz.

İBRETLİK BİR PAYLAŞIM

Büyük ümitlerle beklenen Secret World'ün ticari bir fiyasko olmasından sonra çözüm önerilerinin yanı sıra başarısızlık nedenleri de irdelenmeye devam ediyor. Eleştiriler arasında favorilerim tabii ki yapımcının özeleştirileri. Oyunun baş tasarımcısı Martin Bruusgaard'ın sözleri online oyun geliştiricilerinin birçoğuna ders olacak cinsten:



"Belki de Secret World'de daha fazla tanıdık öğe kullanmalıydık. Sınıf ve seviye sistemi olmaması, farklı silahlar ve yetenekler... Tarayıcıdan bakmanın yeterli olacağı türden tek tip görevlerimiz vardı. Oyun planlandığı gibi diğerlerinden farklıydı, fakat sonuçlar karmaşık oldu. Her şeyi bu kadar karmaşık hale getirmememiz gerekiyordu. Yine de şunu söylemeliyim ki oyunu şu an olduğu haliyle gerçekten seviyorum. Bu oyunun bir ticari başarı olması için daha ticari düşünmemiz gerekiyordu."

Secret World daha piyasaya çıkarken, daha yeterince denenmeden, yalnızca yüzeysel görüler ile çok övgü aldı. Bunda 1,3 milyon beta test oyuncusuyla, çok yoğun bir ilgi ile karşılanmasının da etkisi vardı. Ne var ki oyun Ağustos sonuna gelindiğinde 200 bin adet satışta kalmıştı. Sonuç olarak yapımcı ekibin yarısı işten çıkarıldı. Tabii bu ekibin başındaki isimlerden yukarıda düşüncelerini okuduğunuz Martin Bruusgaard da.

BLIZZARD NORTH'UN KURUCUSUNDAN TAM BİR **F2P**



Marvel Heroes'un yapımcıları arasında, Diablo 1-2'nin arkasındaki David Brevik'in de olduğunu duyduğumdan beri oyunu daha bir ilgiyle izliyorum. Marvel evrenindeki süper kahramanları yönetebileceğiniz online aksiyon RYO, bir F2P olarak geliyor. Yapımcı Gazillion Entertainment'in başkanı, Blizzard North'un kurucularından David Brevik Gamesindustry.biz'e yaptığı açıklamada şöyle diyor: *"Herkes biz F2P'yiz diyip oyunun az bir kısmını ücretsiz olarak sunuyor. Tüketici açısından neyin F2P, neyin ücretli olduğunu anlamak güç. Bu tanım yalnızca farklılaşması zor bir kelime olarak kalıyor. Biz en kaliteli, gerçek F2P'yi yapmak istiyoruz."* Gerçekten de trend, ücretli oyunlarla kapışabilecek, baştan ücretli ve ücretsiz seçenekleri sunan ve de oyuncuya oyunu tamamen sunan oyunlara kayma yönünde. Mechwarrior Online da buna güzel bir örnek. Brevik'in arkasında olduğu oyundan umutlanmamak elde değil.

SENİN OYUNUN, SENİN HAYATIN



Gelişme çağındaki bireylerin tüm günlerini bilgisayar/konsola gömerek ev kuşu haline gelmeleri kimse tarafından tasvip edilmese de resmi kanatlarda yasaklamalar ve velilerin uyarılması dışında hiçbir şey yapılmaz. Oyun yasaklarıyla meşhur Almanya'da ise hükümetin desteğiyle bu yönde yapıcı bir kampanya başlatılmış durumda. Almanya Aile Bakanlığı'nın "Senin Oyunun, Senin Hayatın" projesi kapsamında 12-25 yaş arası katılımcılara açık bir yarışma düzenleniyor. Yarışmanın hedefi "Oyun ve Hayat" dengesi üzerine kısa bir hikâyeye sahip video veya ses klibi hazırlanması. Yarışmanın jürisinde ise ünlü Alman oyun dergilerinden yazarlar da bulunuyor. Bir bakanlığın, oyun basınıyla el ele bu tip bir çalışma yapması çok hoş. Neymiş? İşin dozunu anlatmak için oyunlara çamur atmadan, yasaklarla donatmadan da profesyonel çalışmalar yapılabilirmiş.

AYŞECİĞİN EK PAKETE DOYDUĞU AN

Yoksa siz hâlâ WoW'a kaç ek paket çıkabileceğini merak edenlerden misiniz? Altı mı? Yedi mi? Elinizi korkak alıştırmayın. Mesela bakın EverQuest serisine: EverQuest (1999): Rain of Fear, 19'uncu (yazıyla on dokuz!) ve EverQuest 2 (2004): Chains of Eternity, 9'uncu (yazıyla dokuz!) ek paketler olarak geliyor. Paketler seviye sınırını (95) artırıyor, yeni topraklar falanlar filanlar, bir şeyler (Prestige abilities, Prestige skills) ekliyor. Yani ekliyordur herhalde. Önceki 18 pakette ne yaptıysa onu yapıyor olmalı. Her paketle birkaç kilometre yol (Obol Plains, Eidolon Jungle), köprü falan yapılsa trafik kalmaz sanal alemde.



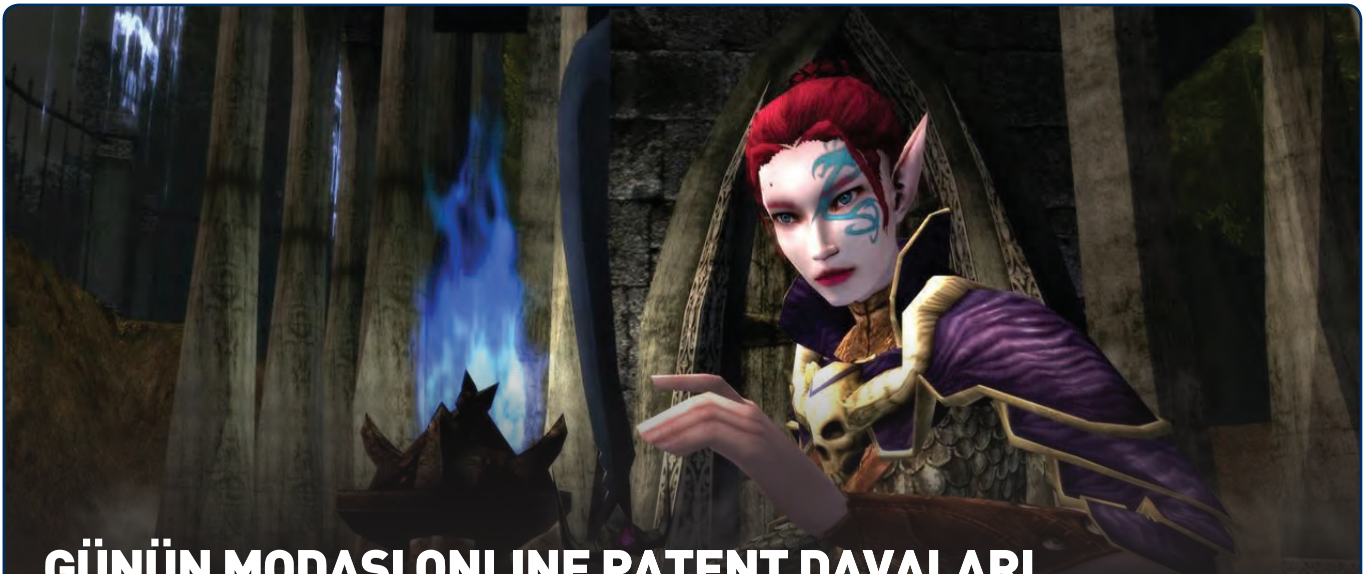
TURNUVA ÖNCESİ HAZIRLIKLAR



Geçen ay da söylediğim gibi ArenaNet, Guild Wars 2'yi soğutmamaya kararlı. Bu nedenle oyuna yakın gelecekte eklenecek yenilikleri duyurdu. Özellikle sPvP (structured PvP) için yenilikler kapıda. Bunlardan ilki ücretli turnuvalarda alınacak *Qualifying Points*. Bu sistemle ücretli turnuvadaki 8 kişilik ekibin her üyesi bir QP kazanacak. Yüksek puanlı takımlar daha geniş, ödüllü büyük turnuvalara davet edilecekler. Bununla birlikte kullanıcı arabirimi elden geçiyor, turnuva arabirimi ile güncel turnuva bilgileri paylaşılıyor. Ekranın sol üst köşesindeki çapraz kılıç imgesine tıklayarak sPvP'ye kolayca girilip çıkılabilecek. Gördüğünüz gibi ArenaNet, Guild Wars 2'yi tam bir turnuva oyununa döndürmek ve turnuvalar aracılığıyla yeni bir finansal model oturtmak için yoğun bir çaba içerisinde.

KISA KISA KISA...

- Jagex, RuneScape motoru kullanan tarayıcı tabanlı online oyunu Transformers Universe'ü duyuralı bir yılı aşkın zaman geçti. Sayılardan ve minik grafiklerden oluşan birçok tarayıcı oyununa hoş bir alternatif olacak oyunun betası nihayet hazır. Denemek isterseniz: transformersuniverse.com
- Diablo III'te Hardcore modunda ilk Paragon Level 100 oyuncu Azimuth oldu. Türkçesiyle söylersek, Azimuth bir kere bile ölmeden önce Level 60 oldu, sonra da 100 Paragon Level'ı atladı. Bu başarısıyla beraber Blizzard'dan sevdiği kızı alabileceği söylenenler arasında.
- Anno Online'ın beta testi başladı.



GÜNÜN MODASI ONLINE PATENT DAVALARI

Kanadalı internet hizmetleri sağlayan Treehouse, Lord of the Rings Online ve D&D Online için Turbine Inc'i dava etmeye hazırlanıyor. Nedeni ise gerçek zamanlı olarak kullanıcı seçimlerini toplayan bir veritabanı sistemiyle ilgili metot ve sisteme dair patenti ihlal etmeleri. Treehouse'a göre bu patent, karakter özelliklerinin (örneğin Strength ve Charisma) kaçar defa artırıldığının hesaplanmasında kullanılıyor. Kulağa biraz zorlama geliyor. Adama sormazlar mı altı sene aklın neredeydi diye? Yine de son karar mahkemenin olacak. Bu dava Treehouse yönünde sonuçlanırsa çok sayıda incik cincik dava kapıda demektir.

ULUSAL LOL TURNUVASI SONA ERDİ

ŞAMPİYON BELLİ OLDU!

Birkaç aydır bu sayfalardan da takip ettiğiniz Riot Games Ulusal LoL Turnuvası'nın sonuna geldik. 300'den fazla takımın katıldığı turnuvada, ön elemeleri geçerek finale kalmaya hak kazanan 8 takım tüm sınırlarını zorlayarak büyük ödüle sahip olmak için kıran kırana bir mücadeleye girdiler. Son yıllarda gördüğümüz en heyecanlı maçlara sahne olan GameX'ten, hem izleyiciler hem de oyuncular uzun yıllar boyunca unutamayacakları anılarla ayrıldılar.



Karşılaşma tablosunda finale doğru yaklaştıkça heyecan da stres de arttı tabii. Zaten kalabalık olan fuar alanına bir de final maçlarının heyecanı eklenince tüm izleyiciler nefeslerini tutarak bizimle birlikte sonuçları takip etmeye başladılar. Özellikle final maçında, yurtdışındaki turnuvaları ve oyun fuarlarını aratmayacak görüntülerle ve inanılmaz bir heyecanla karşılaştık.



Yarı finallerde kaybedenler grubunda *Technopat* ve *Dark Passage* kazananlar grubundaysa *Team Turquality* ve *HWA.Kingston* çekişmesine sahne olan turnuvada, yüzleri gülen taraflar Technopat ve HWA.Kingston oldu. Büyük finaldeyse ikinci bir Team Turquality vs HWA. Kingston karşılaşmasına şahit olduk. Herkesin nefesini tutarak büyük tezahüratlar eşliğinde izlediği final maçında HWA.Kingston, kazananlar grubundan geldiği için 1-0 önde başlamasının avantajını iyi bir şekilde kullandı ve 2-0'lık skorla 10.000TL nakit para ödülünün yanında Logitech'ten oyuncu ekipmanları ve özel Riot ödüllerinin de sahibi oldu.

Fuar alanındaki tek etkinlik turnuva da değildi tabii. Dünyanın en büyük LoL takımlarından bir tanesi olan **FnaticRC** de Riot'ın konuklarından bir tanesiydi. Alandaki sempatik tavırlarıyla herkesin ilgi oldağı haline gelen FnaticRC'nin HWA.Kingston ile yaptığı şov maçında, HWA. Kingston her ne kadar başlarda maçı önde götürse de FnaticRC'nin hızlı ataklarından nasiplerini aldılar ve maçı kaybetmekten kaçamadılar. Dünyaca ünlü oyuncuların Riot Türkiye ekibiyle yaptıkları maçtaysa sonuç yine hüsran oldu. *Olsun, mühim olan katılmaktı* düsturuyla sahneye çıkan oyuncularımızın maçtan sonra Teemo peluşlarına sarılarak dolan gözlerini etraftan saklamaya çalışmaları da dikkatimizden kaçmadı :)



Riot'ın yurtdışından gelen tek konuğu FnaticRC değildi. Özellikle Summoner Showcase'den tanıdığımız ve artık Riot'ın maskotu haline gelen Nika "Nikasaur" Harper da etkinliğe renk katan isimlerden bir tanesiydi. Sempatik tavırları ve güler yüzüyle tüm ilgiyi üzerinde toplayan Nika, fuara katılan izleyicilerle bol bol fotoğraf çektirmeyi ihmal etmedi. Bugüne kadar sadece videolarından gördüğümüz Nika, gerçek hayatta da ekranlarda göründüğü kadar sempatik ve güleçmiş.

Tüm bunlara ek olarak bilgi yarışmaları, ses taklitleri, minik oyunları, cosplay'leri ve konserleriyle birlikte Riot Türkiye yurtdışındaki muadillerini aratmayacak bir etkinlik sundu bize. Türkiye'de eSpor ve oyun etkinlikleri konusunda güzel bir adım olan turnuvanın devamı için gelecek haberleri sabırsızlıkla bekliyoruz.

LEAGUE of LEGENDS

TURNUVA SIRALAMASI

1. HWA.Kingston
2. Team Turquality
3. Technopat

HWA.KINGSTON

BİR TURNUVANIN PERDE ARKASI

300 takımın arasından şampiyon olmak büyük başarı. HWA.Kingston Riot Games Ulusal LoL Turnuvasında yüzlerce takımı geride bırakarak bu başarıya sahip oldu ve adını turnuvanın finaline altın harflerle yazdırdı. Biz de ayaklarının tozuyla ESL sayfalarına davet ettik takımın oyuncularını ve menajerini.



Öncelikle bize biraz kendinizden ve takımınızdan bahseder misiniz?
Ferit Karakaya: Merhabalar, adım Ferit Karakaya. 21 yaşındayım, özel bir şirkette yazılım öğreniyorum. En sevdiğim hobilerim (oyunlar hariç) balık tutmak :) Yaklaşık 4 ay önce HWA League of Legends takımını Berk "Hexagon Sun" ile birlikte kurduk ve kadroda birkaç değişiklik yaparak şu anki kemik kadroyu oluşturduk.

Birçok kişi sizi özellikle son dönemdeki Riot Ulusal Lol turnuvasında tanıdı; fakat diğer oyunlarda da takımlarınız var, değil mi?
Sinan Yamuç: Kulübümüzün temelleri 2005 yılında atıldı ve 2008 yılında HWA bünyesine geçtik. O dönemden bu yana, başta FPS oyunları olmak üzere farklı alt takımlarımız var. Şu an içinse, 7 oyun dalında 40'a yakın sözleşmeli arkadaşımız kulübümüzde aktif olarak yer alıyor.



Türkiye'nin en büyük eSpor kulüplerinden bir tanesisiniz. GameX finalinde neler yaşadınız, hangi badireleri atlattınız?
Ferit: Berk "Hexagon Sun" Gocay ile oluşturduğumuz kadroyla birlikte, ilk etapta işler yolunda gidiyordu. Fakat GameX ön elemelerinde ardı ardına yaşadığımız şanssızlıklar moralimizi çok bozmuştu. Bunun üstüne takımda support değişikliğine giderek *İshak "Un1tback" Yılmaz* yerine *Hilmi "Asulgard" Kaya*'yı kadromuza dahil ettik. Bu düzenlemeyi GameX finallerine 2 hafta kala gerçekleştirdik ve bu bizim için gerçekten zor bir karar oldu. Çünkü bu oyunda takım uyumunu tam oturtmak gerekiyor. Bu yüzden endişeliydik fakat Hilmi arkadaşımızın takımla çok iyi anlaşma sağlamasıyla birlikte kısa sürede mükemmel denecek bir performansa ulaştık. Üstümüzdeki şansızlığı da atarak GameX büyük finaline çıkmayı başardık. GameX'te kazananlar finalinde o küçük şeytan yine başımıza dadandı ve kazananlar finalini Hilmi arkadaşımızın aniden oluşan bir mide rahatsızlığından dolayı yedek oyuncumuz *Alican "Lensom" Erkan* ile oynadık. İlk oyunu kaybetmemize rağmen 2. ve 3 oyunlarda Alican arkadaşımızın mükemmel oyunu ve çok iyi takım oyunu sayesinde kazanmayı başardık. Kazananlar finalindeki zaferimizden sonra büyük finali kazanacağımıza artık emindik. Çünkü bize göre üstümüzdeki kötü şansı atmıştık ve çok rahat oynamıştık. Büyük finali de çok iyi bir geri dönüş oyunuyla kazandık ve kupayı kaldırdık.



Bu konu birçok kişi tarafından merak ediliyor, biz de zaman zaman bu sayfalarda anlatıyoruz ama bu işin içindeki kişiler olarak bir de sizden duymak isteriz. Türkiye'de profesyonel bir oyuncu olmak nasıl?
Ferit: Birilerinin seni desteklediğini görmek gerçekten hoş bir duygu. Oyunun gerçek zevkini profesyonel anlamda oynamaya başlayınca aldım. Fakat bu olayın sadece iyi yanı, bir de işin diğer tarafı var. Türkiye'deki eSporun hâlâ diğer ülkelere göre geride olmasından dolayı çok sancı çekiyoruz maalesef. Bazı turnuvaların asıl amacının eSporu geliştirmek olmaması ve hâlâ ödüllerin komik durumda olması Türkiye'yi geride bırakmaya devam ediyor. Riot Türkiye'nin açılmasıyla bu durum League of Legends severler için biraz olsun değişecek fakat diğer eSpor oyunları için durum ne olur, kestirmek zor. Bizim isteğimiz, yurtdışında olduğu gibi ülkemizde de bu işin geçim kaynağı olarak kabul görmesi ve sadece bu işe odaklanarak yurtdışındaki ekiplerin ulaştığı seviyelere ulaşmak. Bunu da HWA ile başarabileceğimizi düşünüyorum.

Profesyonel oyuncu olmak isteyenlere tavsiyeleriniz neler?
Sinan: Her ne kadar ülkemizde eSporun gelişmemesi sponsor firmalara bağlansa da bu işin ilk ayağı her zaman oyuncular olmuştur. Gelişim oyunculardan başlamak zorunda. Profesyonel oyuncu olmak için önce kişi kendi karakterini bu yönde oturtmuş olmalı. Daha sonraysa, planlı ve programlı çalışma çok önemli. Kendini gösterdikten sonra geriye doğru adımlarla, doğru takımı ve arkadaşları bulmak kalıyor. Tabii ki iş bu noktada bitmiyor. Sonuçta bu bir takım oyunu ve sizin gösterdiğiniz hassasiyeti diğer arkadaşlarınız da göstermek zorunda. Ortak paydalarda buluşamadığınız sürece başarılar belirli bir yere kadar ilerliyor. Ülkemizde bulunan en büyük sıkıntı da bu şu anda. Aynı kafa yapısına veya müsaitlik durumuna sahip 5 oyuncu bulamadığınızdan, başarılarımız hep sınırlı kalıyor. Oysa yurtdışındaki gibi geçim kaynağı modeli ülkemizde de oluşmuş olsa, eminim ki dünya eSpor sahnesinde bizlerin de adı duyulabilir.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HER YANIMIZI SARAN GÜZEL OYUNLAR İÇİNDEN EN ÇOK GÖZE ÇARPANLARININ "ASSASSIN'Lİ" OLMALARI NEYE İŞARETTİR ACABA? BU SAYIMIZI KAÇIRAN HOTLINE MIAMI BİLE ASSASSIN'Lİ! HADİ BUNU DA AÇIKLAYIN ILLUMINATI'LER...

FPS (First Person Shooter)



DISHONORED
PC, PS3, 360

Thief'in atmosferini ve oynanışını, Half-Life 2'nin mimari güzelliğini alın ve tamamen yeni bir steampunk evreninde bir araya getirin. Şehrin köhne, çürümüş ve hastalık dolu sokaklarında gezerken her köşeyi incelemek, her nöbetçiyi (sessizce egale etmeden önce) dinlemek istediğiniz müthiş bir dünya olmuş Dishonored. Bu yılın en iyi, gizlilik gerektiren oyunlar arasında da çıtayı yükselten oyunlardan birisi.

Black Mesa (Half-Life 2 modu)
PC
Bedavaya bundan daha iyi bir FPS bulamazsınız! Half-Life 1'i Source motoruyla yeniden hayata geçiren ekibi ne kadar takdir etseniz azdır.

Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Counter Strike: Global Offensive
PC, 360
Karmaşık online FPS'lerden bunalan, hızlı bir takım oyunu oynamak isteyenler için CS'nin geri dönüşü muhteşem oldu.

Battlefield 3 + DLC'leri
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Düzenli çıkan DLC paketleriyle heyecanını daim tutmayı da beceriyor yapımcılar.

The Darkness 2
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



TORCHLIGHT II
PC

Torchlight'ın altını üstüne getiren Alchemist, tüm kıtayı yakmadan önce onu durdurmak size düşüyor. Bu esnada yüzlerce sandık açacak, binlerce silahı birbiriyle karşılaştıracak ve Diablo III'ten sıkılmış bünyenize terapi uygulayacaksınız. Temel olarak çok oyunculu oynanabilmesi haricinde ilk oyunla arasında büyük bir değişiklik olmasa da Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı olmuş.

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Kesinlikle son yılların sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bir yıl olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

Diablo III
PC
1.04 yaması Paragon seviyeleriyle bir toparlanma sürecine giren Diablo III için merakla 1.05 yamasını bekliyoruz. Bakalım PvP ne zaman gelecek.

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.

Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

The Witcher 2 - Enhanced Edition (Klasik)
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



ASSASSIN'S CREED III
PS3, 360

Her yıl çıkan oyunların belli bir kaliteyi tutturmasını bekleriz. Assassin's Creed III ise bir önceki iterasyondan sonra beklentinin çok üstüne çıkıyor. Her köşesi yapacak başka bir şeyle dolu yeni bir dünyaya taşıyor Assassin'lerle Templar'ların savaşını. Amerika'nın özgürlük mücadelesini sulandırmadan, oynanışı çocuklaştırmadan, tam anlamıyla büyüklere yönelik bir oyun olacak şekilde sunmuş Ubisoft.

Hitman: Absolution (Yeni)
PC, PS3, 360
Bu aralar da ne suikastçı yaptı birader! Birader demişken, barkod kafalı ajanımız 47 çok iyi bir geri dönüş yaptı. Sevindik.

LittleBigPlanet PS Vita (Yeni)
PS Vita
Çok azınızın oynadığını biliyoruz LBP'yi, alın işte size bu utancı gidermek için güzel bir fırsat: PS Vita'nın oyun portföyündeki en iyi oyunlardan biri olduğu için artık oynamak zorundasınız.

Resident Evil 6
PS3, 360
Üç farklı senaryo -ve yönetilecek altı farklı karakterle son yılların en zengin içerikli aksiyon oyunu RE6. İnternette şikayet edenleri kaale almayın siz, gerçekten şahane bir oyun.

Tekken Tag Tournament 2
PC, PS3, 360
Tam 12 yıl önce PS2 için çıkan TTT'ın yenisi, bu kez PlayStation 3 için karşımıza çıktı.

Dark Souls: Prepare to Die Edition
PC, PS3, 360
Dark Souls'un PC versiyonuna Games for Windows Live yüzünden kızgın olsak da, kaçırılmaması gereken bir oyun. Çözünürlük yamasıyla oynayınca şahane hale geliyor.

Sleeping Dogs
PC, PS3, 360
Çin'de geçen GTA değil, ondan çok daha fazlası. Batman'den sonra en iyi dövüş sistemlerinden birisi ve Hong Kong'uyla tam bir aksiyon fırtınası.

İçinden suikastçı geçen daha ne tür değişik bir oyun yapılabilir?

1. *Rakip pastanelerin birbirlerinin pastalarını suikastçılar yoluyla sabote ettikleri bir oyun istiyorum ben. -ALİ*
2. *Suikastçı varmış ama aslında hafızalar- Royal guardken iftiraya uğrayı- Suikastçi ama ensesinde bark- Düz suikastçi oyunu yapsınlar? -EKREM*
3. *Ninja olayına hiç girilmedi sanırım. İpten zehir damlatıp insan öldürmek istiyorum. Oyunda. -ÖMER*
4. *Tenchu serisi var gerçi, ama daha rafine bir ninja oyunu yapılmalı! Kağıt duvarın arkasından adam kesmeceee! -SİNAN*
5. *Suikast mi? O nedir, kast ajansı gibi bir şey mi? -TUĞBEK*

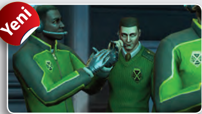
Retro oyunlar son zamanlarda fazla mı kullanılmaya başlandı ne?

1. *Retro gereğinden fazla abartılıyor. Yeni oyunların illa iyi gözüküyor diye ruhsuz olması gerekmiyor. -ALİ*
2. *Yeni oyunculara ve yayıncılara "bakın, bu oyunlar da güzel, gideri var" mesajı verir diye umuyorum. -EKREM*
3. *Birkaç liraya satılan zamansız klasiklerin hastasıyım ama Doom 3 gibi de olmasın tabii. -ÖMER*
4. *Retro oyun iyidir, candır yaaa. Sadece her parasız yapımcının yapışacağı bir dal olmadığını bilsinler yeter. Tadında kalsın. -SİNAN*
5. *Güncel oyunlardan çok retro oyun oynuyorum ben. Yapsınlar, daha da çok yapsınlar! -VOLKAN*

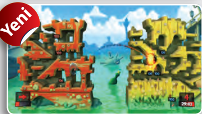
PC oyunculuğunun ilk zamanlarından hangi oyunlar yeniden yapılsa koşa koşa alırsın?

1. *Halloween Harry. İstese Resident Evil'ı tahtından ederdi o oyun. -ALİ*
2. *Tycoon oyunlarını özledim :(-EKREM*
3. *Crusader No Remorse! Terranova! Cyberia! Phantasmagoria! Wing Commander! Aslında daha sayarım ama bunlar yeter. -SİNAN*
4. *Tam ilk dönemden sayılmaz belki ama Dungeon Keeper için neler vermezdim. Bir de Trespasser. Evet. -ÖMER*
5. *DOS! -OZAN*

STRATEJİ



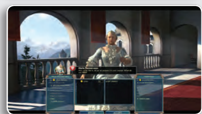
XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Worms Revolution
PC, PS3, 360
Yeni fizik motoru ve suyun sadece bölümlerin dibinde değil, her noktada tehlikeli olması her şeyi değiştiriyor kurtçuklarımız için.



FTL: Faster Than Light
PC
Kickstarter'da hayat bulmuş, küçük ama muhteşem bir strateji oyunu. Küçük uzay geminizle "uzayın en sağına" ulaşabilecek misiniz?



Civilization V: Gods & Kings
PC
Civilization maceranız biter mi sandınız? Stratejilerinizin içine eklenen din ve casusluk unsurlarıyla Civ 5 artık daha derin.



Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

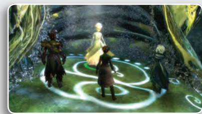


Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

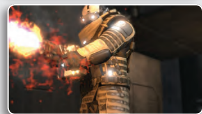
DVO & ONLINE



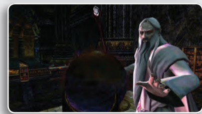
Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.



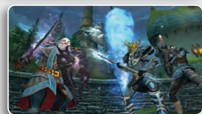
Tribes: Ascension
PC
Orijinal Tribes modeline birebir uyarak, pek çok modern oynanış özelliği getirilmiş oyuna. Bedava olmasıyla birleşince, bu oyunu kaçırmanız ayıp oluyor.



Blacklight Retribution
PC
Tamamen free2play olan Blacklight Retribution, Call of Duty benzeri kapalı mekanlarda hızlı piyasa çatışmaları sunan, çok kaliteli bir oyun.



Lord of the Rings Online
PC
Free2play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.

MACERA & BULMACA

Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.

Quantum Conundrum
PC, PS3, 360
İlk Portal'ın yapımcısı Kim Swift'in zekasından fırlayan Quantum Conundrum, onun kadar ses getirmese de çok iyi bir zeka oyunu olmuş.

The Walking Dead
PC
Telltale Worlds'ün The Walking Dead serisi giderek TV dizisinden daha iyi bir hal almaya başladı. Çıkmış olan bölümleri gerçekten çok iyi.

To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

Klasik

Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.

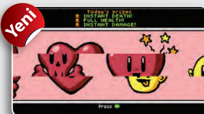


Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.

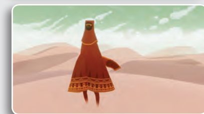


TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.

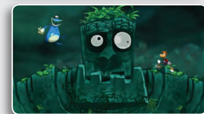
GARİP TÜRLER



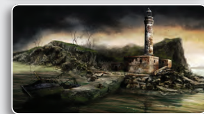
Retro City Rampage
PC, PS3, 360, Wii, PS Vita
80'ler ve 90'lardan aklınıza gelebilecek, nostalji damarınızı kabartacak her şey tek bir oyunda toplanmış.



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

AYIN ALTIN OYUNLARI



Forza Horizon



Dishonored



LittleBigPlanet PS Vita

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Listemizde Ocak ayını görebildiğinize göre 21 Aralık'ta bir şey olmayacak demektir, rahat olabilirsiniz.

KASIM '12	
All-Stars Battle Royale	PS3, PS Vita
Assassin's Creed III	PC
Assassin's Creed III: Liberation	PS Vita
Batman: Arkham City - Armored Edition	Wii U
Cabela's Dangerous Hunts 2013	PS3, 360, Wii
Call of Duty: Black Ops - Declassified	PS Vita
Call of Duty: Black Ops II	PC, PS3, 360, Wii U
Chivalry: Medieval Warfare	PC
Epic Mickey 2: The Power of Two	PC, PS3, 360, Wii U, Wii
Epic Mickey: The Power of Illusion	DS
F1 Race Stars	PC, PS3, 360
Family Guy: Back to the Multiverse	PS3, 360
Far Cry 3	PC, PS3, 360
Halo 4	360
Hitman: Absolution	PC, PS3, 360
LEGO Lord of the Rings	PC, PS3, 360, PS Vita, 3DS, Wii, DS
LittleBigPlanet Karting	PS3
Mass Effect Trilogy	PC, PS3, 360
Need for Speed Most Wanted	PC, PS3, 360, PS Vita
New Super Mario Bros. U	Wii U
Rift: Storm Legion	PC
Silent Hill: Book of Memories	PS Vita
Sonic & All-Stars Racing Transformed	PC, PS3, 360, PS Vita, 3DS, Wii U
Sports Champions 2	PS3
TANK! TANK! TANK!	Wii U
The Sims 3: Seasons	PC
WWE '13	PS3, Wii
Zone of the Enders: HD Collection	PS3, 360

ARALIK '12	
Battlefield 3: End Game	PC
Guardians of Middle-Earth	PS3
Paper Mario: Sticker Star	3DS

OCAK '13	
Anarchy Reigns	PS3, 360
DmC: Devil May Cry	PS3, 360
Ni No Kuni: Wrath of the White Witch	PS3
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360

The Infernal Machine

Yine, yeniden, bir kez daha Diablo III ile karşınızda olmaktan büyük memnuniyet duyuyorum. Oyunun çıkışının üzerinden bu kadar zaman geçtikten sonra tekrar ziyaret etmek genelde yaptığımız bir şey değil ama bu sefer durum farklı. Blizzard, Diablo III'ü daha da cazip hale getirmek için sürekli yenilikler peşinde koşuyor ve oyun alışkanlığını değiştirecek içerikler eklemeye çalışıyor. Bunların sonuncusu olan The Infernal Machine de bizden sayfa koparmayı başarabilecek kadar hoş bir fikir.

Nedir bu Infernal Machine? Blizzard'ın deyimiyle "über boss'ların" yanına gitmek için portal açmamızı sağlayan bir alet. Tabii bu aleti öyle pat diye yapmamız mümkün değil, öncelikle tek tek malzemeleri toplamamız lazım.

Infernal Machine'i yapmak için ilk üç Act'ten üç tane anahtar ve Act 4'ten makine planını bulmamız gerekiyor. Planı bir kez bulmak yeterli çünkü bunu demircimize öğretiyoruz ve bundan sonra yeni makineler yapmak için anahtarları toplamamız yeterli oluyor. Tabii söylemesi kolay ama anahtarların düşmesi garanti değil.

Act 1'deki anahtar olan Key of Destruction, Fields of Misery'deki *Odeg the Keywarden*'dan düşüyor. Act 2'de Key of Hate anahtarı Dahlgur Oasis'teki *Sokahr the Keywarden*'dan düşüyor. Act 3'teki anahtar Key of Terror için Stonefort'taki *Xah'Rith the Keywarden*'ı kesmeniz gerekiyor. Tüm bu anahtarları birleştirerek makineyi inşa etmemizi sağlayan Infernal Machine Blacksmithing Plans ise Act 4'teki Silver Spire Level 1'de bulunan *Nekarat the Keywarden*'dan düşüyor. Dikkat ettiyseniz Keywarden'ların bulunduğu haritalar o Act'lerin en geniş haritaları, bu da Keywarden'ları bulmak için normalden fazla zaman harcamanızı gerektiriyor. Ayrıca tabii Keywarden'lara öyle elinizi kolunuzu salla-





BİR KEZ DAHA BLIZZARD ESARETİ!

Yetmiyor. İşten güçten arta kalan zamanlarda *WoW* oynuyorum, ama yine de yeni içerik miktarına yetişemiyorum. Zaman yetmiyor. Bir kere yapılması gereken onlarca günlük görev var ki tek başınıza yapmaya kalkarsanız rahat birkaç saatinizi alıyor. Yapmam gerek çünkü tüm o fraksiyonlarla exalted olmalıyım. Pet battle'lar var ki Pokemon çılgınlığının WoW'da vücut bulmuş hali adeta. Şimdilik çok fazla bulaşamadım ama ne kadar pet varsa eninde sonunda hepsini toplamalıyım. Akşamları desen raid var, diğer guild'lardan pek geri kalmamak için heroic kill sayımızı yükseltmemiz gerekiyor ki raid dediğin de nereden baksan en az 4 saat. E oynanması gereken diğer oyunlar da var, *Diablo*'ya yeni içerik geldi, *Dishonored* çıktı, *Walking Dead*'in yeni bölümü yayınlandı... E nasıl olacak bu işler ey Blizzard efendi? Acımıyor musun biz *WoW* bağımlılarına, bir anda bu kadar yüklü içerik sunmak insanlığa sığar mı? Sığmıyor işte. Yetişemiyorum. Hayır bir de sırf oyun oynayan biri de değilim, sosyal hayatım var, okumam gereken kitaplar, izlemem gereken diziler, uğraşmam gereken minik hobilerim. Bazen tüm bunları nasıl bir arada idare edebildiğime ben bile şaşırıyorum ama bu durumdan çok da hoşnut olduğumu söyleyemem. Diyeceğim odur ki siz siz olun, kendinizi tek bir oyuna bu kadar çok kaptırmayın, sonra benim gibi söylenip durursunuz. Neyse yazımı yollayayım da gidip bir iki görev daha yapayım. Şimdilik farewell.
ESER GÜVEN

yarak değil, 5 Nephalem Valor stackledikten sonra gitmelisiniz, çünkü anahtarlar yalnızca NV5'ken düşebiliyor (ayrıca bu Keywarden'lar mor isimli yaratıklar ve aynı boss'lar gibi bir çok eşya düşürüyorlar). Dolayısıyla artık end boss run yerine keywarden run yapmak daha mantıklı. Anahtarlar unique olmadığı için aynı Act'i istediğiniz kadar oynayabilir ve o Act'in anahtarını depolayabilirsiniz.

Diyelim ki hem planı, hem de üç farklı anahtarı buldunuz. Öncelikle demircinize planı öğretiyorsunuz. Sonra 12 bin altın sayıp anahtarları birleştirerek bir adet makine yaratıyorsunuz. Şimdi ana ekrandan quest olarak Act I – Return the Tristram seçiyorsunuz, çünkü makineyi kullanarak portal açacağımız Heretic's Abode New Tristram'da bulunuyor. Elbette portal öncesinde yine kısa bir tur atıp NV5 stackliyoruz ki über boss'lar daha güzel şeyler düşürsünler.

Makinenin açacağı geçit rastgele seçiliyor ama eğer elinizde birden fazla makine varsa veya eğer grubunuzda 3-4 kişiyseniz üç tane portal açıp her birinin farklı olmasını sağlayabiliyorsunuz. Zaten anahtar farmlamanın da en iyi yolu bu işi grup halinde yapmak. Makineyi kullanıp portal açtığımızda üç diyardan birine gidebiliyoruz: Realm of Discord, Realm of Turmoil, Realm of Chaos.

Realm of Discord'da Royal Crypts haritasında Skeleton King ve Maghda ile aynı anda savaşıyoruz. Bu diyardaki isimleri The King of the Dead ve The Merciless Witch.

Realm of Turmoil'de Edge of the Abyss haritasında bizi The Savage Behemoth ve The Undying One isimleriyle Siegebreaker ve Zoltun Kulle karşılıyor.

Realm of Chaos'ta ise Larder haritasında Ghom ve Rakanoth ile karşılaşıyoruz. Yeni isimleri The Foul Desecrator ve The Vile Executioner.

İkisi bir arada diye bu boss'ların yeteneklerinin törpülendiğini düşünmeyin. Kelimenin tam anlamıyla iki boss'la birden aynı anda savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Örneğin Realm of Discord'da Skeleton King iskeletler çağırmaya devam ediyor, bu sırada Maghda'nın böcekleriyle ve sonradan çağırdığı dark berserker'lar ile de başa çıkmanız gerekiyor. Özellikle de Monster Power'ı yüksek tutarsanız sizi ciddi anlamda zorlayacak mücadeleler bunlar.

Peki tüm bu zahmete yalnızca über boss'larla kapışabilmek için mi girdik? Hayır, çünkü bu boss'lar sayesinde oyunda başka türlü elde etme imkanınız olmayan bir de yüzük yapabiliyorsunuz: Hellfire Ring.

Über boss'ları öldürdüğünüzde diğer eşyalara ek olarak düşük ihtimalle de olsa (ki bu ihtimal seçtiğiniz MP seviyesiyle birlikte yükseliyor) şeytan organları da düşürebiliyorsunuz. Legendary rengindeki bu organlar rastgele değil, öldürdüğünüz boss çiftine göre düşüyor.

Writhing Spine Realm of Discord'dan, *Vengeful Eye* Realm of Turmoil'den, *Devil's Fang* ise Realm of Chaos'tan düşüyor. Bu organlar da unique değil, yani daha bir tane bile Devil's Fang görmeden üç tane Vengeful Eye sahibi olabiliyorsunuz. Aslında bu bosslara NV5 stack ile gitmemizin başlıca sebebi de bu organlar çünkü NV5 olmadığında bu organların düşme şansı da ortadan kalkıyor.

Üç organdan da bulduktan sonra hemen Act 2'ye geçerek Squirt the Peddler'dan Hellfire Ring dizaynını satın alıp kuyumcumuza öğretiyoruz. Yaptırabileceğimiz dört çeşit ring bulunuyor: Hellfire Ring of Intelligence, Hellfire Ring of Strength, Hellfire Ring of Dexterity ve Hellfire Ring of Vitality. Bu yüzüklerin hangisini seçerseniz, yüzük 170-200 arası ana özelliğe sahip oluyor. Bunun dışında her yüzükte bulunan ortak özellikler %35 fazladan tecrübe kazandırması, level sınırlaması olmaması ve savaşırken arada bir Hellfire topu fırlatması. Ayrıca yüzüklere dört tane de rastgele özellik ekleniyor. Level sınırlaması olmaması özellikle de yeni karakter geliştireceksiniz müthiş işinize yarıyor. Her karakter bu yüzüklerden yalnızca bir tane takabiliyor, ama elinizdekinden daha iyisini bulabilme ümidi bu run'ları tekrar tekrar yapmanız için önemli bir sebep. Eğer benim gibi şanslıysanız ilk seferinizde dehşet bir yüzüğe sahip olabiliyor, kardeşim Erce gibi şanssızsanız ana özellik Strength'in yanında dört rastgele özellik olarak intelligence, dexterity, health globe roll eden bir teneke kazanabiliyorsunuz. Son olarak elinizdeki eski yüzükleri follower'larınıza da takabildiğinizi hatırlatayım.









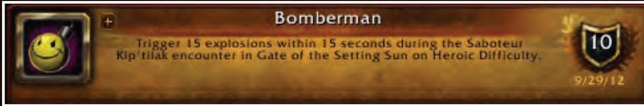




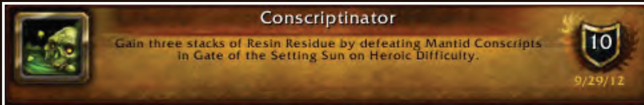
Glory of the Pandaria Hero Rehberi

Yeni bir genişleme paketi, aynı zamanda yapılacak tonlarca yeni achievement anlamına geliyor. MoP bu açıdan inanılmaz bir zenginliğe sahip, çünkü oyuna eklenen yeni özelliklerin (pet battles, challenge modes gibi) her biri de yanlarında bir sürü achievement getiriyorlar. Ama her zaman olduğu gibi zindan achievementları en zevklilerden ve sonunda kazanacağınız Crimson Cloud Serpent de bir nevi gaza getirici unsur görevi görüyor. Bu zindan achievementları en sıkı oyunculardan en casual olanlara kadar herkese hitap ettiğinden hiç gözünüz korkmasın, yapıverin gitsin. Arada iki tane de Hero için gerekli olmayan zindan achivementi var, başlamışken onları da ekleyiverdim. Şimdiden kolay gelsin.

Gate of the Setting Sun



Kip'tilak odaya arada bir 3 tane bomba atıyor ve sağlığı %60'a ve %30'a geldiğinde odadaki tüm bombaları patlatıyor. Ayrıca arada bir gruptan rasgele birine de Sabotage debuffı veriyor ve bu debuff süresi bittiğinde o karakter de patlıyor (ki bu da bombaları patlatabiliyor). Bu bilgiler ışığında herkes tek köşede toplanırsa Sabotage'ın bomba patlamasının önüne geçebilirsiniz. Boss'un sağlığını %62-63'te tutarak toplam 15 bomba atmasını bekleyin ve bombalar hazır olduğunda boss'un sağlığını %60'a indirerek hepsini patlamasını sağlayın.



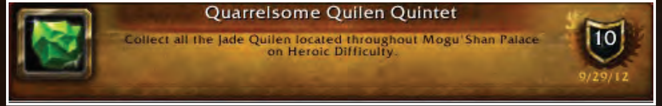
Commander Ri'mok'u öldürdükten sonra Raigon'un bulunduğu avluya atlamadan önce sağ tarafa bakarsanız üç tane Mantid Conscript göreceksiniz. Bu yaratıkları bir arada öldürmeyi düşünmeyin, çünkü yan yana oldukları zaman birbirlerini bufflıyorlar; iki tanesiyle başa çıkabilirsiniz belki ama üçünü birden çekmek mantıklı değil. Bu yaratıklardan birini öldürdüğünüzde 2 dakikalık Resin Residue debuffı alıyorsunuz. Amacınız bu debuffın süresi sona ermeden bir sonrakini öldürmek, böylece stack sayısını arttırmak. Bu şekilde debuff düşmeden üçünü de öldürdüğünüzde achievement gelecek.



Raigonn'un ilk fazında bir veya iki kişi kafasındaki zayıf noktaya saldırırken, geri kalanlar avluda gelen yardımcı kuvvetlerle savaşıyorlar. Bu achievement için gelen yaratıkların hiçbirine dokunmamalısınız (etrafta uçuşanlar da yardımcı sayılıyorlar, onlara da saldırmamalısınız). İki kişi zayıf noktayı öldürüp ikinci faza geçmenizi sağlarken, tank da gelen kuvvetleri kontrol altında tutmalı. İkinci fazda zaten Raigonn birini hedef olarak seçip onun peşine düşüyor, yani tanklanmasını gerektirecek bir durum yok. Tüm DPS'inizi Raigonn üzerinde kullandığınızda achievement tamamdır.

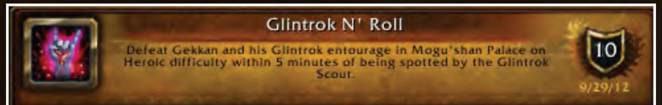
Achievement listesini yüzde yüz tamamladığınızda ne olduğunu biliyor musunuz? Doğru bildiniz...

Mogu'shan Palace

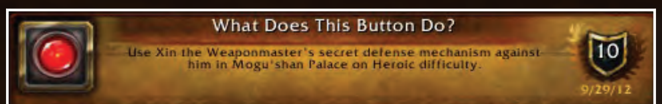


Instance içindeki beş Jade Quilen heykelciğini bulmalısınız. Bu heykelleri dibine girmeden görmeniz zor çünkü gerçekten küçükler, yerlerini aşağı yukarı bildiğiniz taktirde "/tar Jade Quilen" yazarak hedefe almanız mümkün.

Birinci heykel ilk girdiğiniz odanın tam karşı tarafında. İkinci heykel için Trial of the King dövüşü bittiğinde target makrosunu kullanın. Dövüşmekte olan savaşçıların altında, toz bulutu yüzünden normalde görmeniz biraz zor. Üçüncü heykel aralarında en zor olanı. Gekkan'dan önce geleceğiniz büyük odaya açılan girişlerden birinin sağ tarafında bir açıklık mevcut. Heykelcik bu açıklıkta duruyor, oraya ulaşmak için meşalenin üzerine çıkıp zıplamanız ve heykele havadayken tıklamanız gerekli. Dördüncü heykel Ancient Mogu Key ile açılan kasalardan birinin içinde. Sonuncu heykel ise instanceın sonuna doğru, sağda ve solda küreleri koruyan aslan heykelleri göreceksiniz. Küreye tıklayarak heykelleri öldürün ve Jade Quilen'e kavuşun.

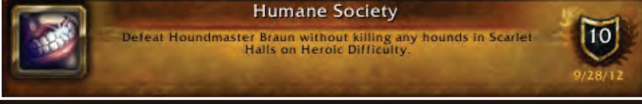


DPS gerektiren bu achievement için Gekan'ın olduğu odaya balkondaki parmaklıkların üzerinden atlayarak inin, bu sayede birkaç trash packi esgeçmiş olacaksınız (atlamadan önce petleri dismiss etmeyi unutmayın, aksi halde uzun yoldan dolaşıp trash çekebiliyorlar). Burada dikkat etmeniz gereken eğer Glintrok Ironhide aktifse onu sürekli olarak CC yapmanız ve diğerlerinden uzak tutmanız. Aksi halde arkadaşlarını bufflayarak %50 daha az zarar almalarını sağlıyor, bu da DPS yarışında oldukça olumsuz bir durum yaratmış oluyor.

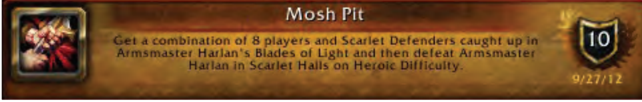


Xin ile dövüşünüz sırasında odadaki önce balta, sonra kılıç, son olarak da yay tuzakları sizi öldürmeye çalışacak. Yeni set tuzaklar aktif hale gelirken (%66 ve %33'te) aynı zamanda odanın iki köşesindeki (sol üst ve sağ arka) kristaller de aktif hale gelecek. Öncelikle bossu %33'ün altına indirerek her iki kristalin de aktif olmasını sağlayın. Bu iki kristale de aşağı yukarı aynı anda basmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda kristallerden çıkacak olan kırmızı ışınlar odanın ortasında kesişecek ve achievementı alacaksınız.

Scarlet Halls

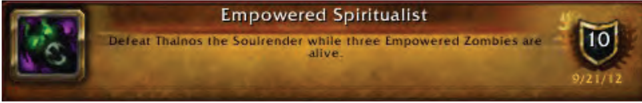


Çok insancıl bir achievement çünkü köpek öldürmek istemiyoruz. Bunun için de köpeklerin bize saldırmaması lazım, yoksa boss'a varana kadar popomuzu ısıran köpeklerle pek de başarılı olamayız. Instance'a girdiğinizde Meaty Dog Food kovaları göreceksiniz. Bunları yanınıza alın ve kovayı karşılaştığınız Vigilant Watchman'lerin üzerine fırlatın. Yemeğin kokusunu alan köpekler Watchman'e saldıracak ve sizinle ilgilenmeyecekler bile. Bu şekilde halletmeniz gereken dört pack bulunuyor. Boss ise %90, %80, %70 ve %60 sağlıkta birer köpek çağırıyor, bu köpeklere de kesinlikle dokunmayın ve Braun'a odaklanarak öldürün.

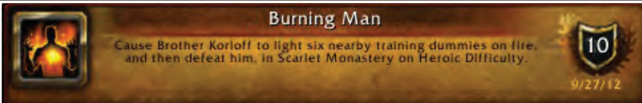


Kelime seçimindeki hatalar yüzünden ve hotfix ile değiştirilen gereksinimler yüzünden anlaması en zor achievementlardan biri. Şu an aktif olan halinde Harlan Blades of Light yeteneğini kullanırken o hortuma oyunculardan ve Scarlet Defenderlardan oluşan 8 kişilik bir grubun yakalanması gerekiyor. Achievement kişisel olarak veriliyor ve son hotfixe göre artık hayatta kalmanıza gerek yok. Hortum tek seferde 6 kişiyi yakalayabiliyor, dolayısıyla toplam iki hortuma ihtiyacınız olacak. Aynı karakter iki hortuma da yakalanırsa iki değil, tek sayılıyor. En rahat yolu healer hariç dört oyuncunun da cooldown eşliğinde hortuma yakalanması. Dört tane de Defender kaptınız mı tamamdır.

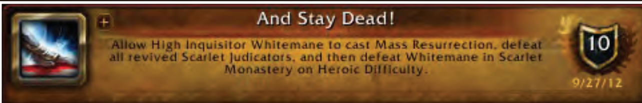
Scarlet Monastery



Thalnos belli aralıklarla Raise Fallen Crusader büyüsü yapıyor, doğal olarak ortaya çıkan Crusader'ları öldürüyorsunuz. Daha sonra ise bu cesetler Thalnos sayesinde Empowered Zombie olarak tekrar ayaklanıyorlar. Bu yaratıklar klasik undead CC'leri sayesinde kontrol edilebiliyor, ortaya toplam üç tane çıktığında bossu öldürerek achievementı alabiliyorsunuz.

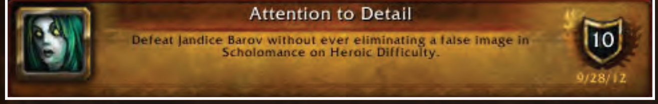


Korloff'un bulunduğu avlunun her iki tarafında üçer tane talim mankeni bulunuyor. Öncelikle Korloff'u çekmeden tüm avluyu temizleyin, çünkü bossu etrafta dolaştırmamız gerekecek. Bossu ilk olarak bir taraftaki mankenlerin yanına doğru çekin. Eğer bir oyuncuyu mankenlerin arasında tutarsanız Korloff en uzaktaki oyuncuya Flying Kick ile saldırıyor ve Firestorm Kick ile mankenleri yakıyor. Eğer bu hoşunuza gitmezse tank üzerinde kullandığı Blazing Fists yeteneği ile mankenleri yakmanız mümkün. Üç manken alev alınca bossu diğer tarafa sürükleyin ve oradaki mankenleri de aynı şekilde yakın.

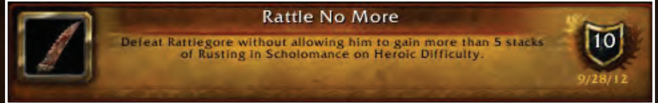


Zor bir achievement, iyi derecede AoE ve cooldown kullanımı gerektiriyor. Bu dövüşü eski Monastery'den hatırlıyorsunuzdur. İlk önce Durand'ı öldüreceksiniz. Whitemane gelince onu saldıracaksınız ve bir süre sonra Durand'ı canlandıracak ve ikisiyle birden savaşmaya başlayacaksınız. Öncelikle Whitemane'in başına bir interruptor koyun, bu oyuncu Mass Resurrection büyüsünü engelleyecek. Siz de bu sırada Durand'ı öldüreceksiniz. Aksi halde hem Durand, hem Whitemane, hem de dirilen Judicator'lar çok büyük sorun yaratabilir. Durand öldükten sonra Whitemane'in Mass Resurrection yapmasına izin verin. Dirilen tüm Judicator'lar toplandığında cooldownları kullanarak hepsini hızlıca öldürün, aksi halde tankınız fazla dayanamayacaktır. Tüm Judicator'lar ölünce Whitemane'i öldürebilirsiniz. Eğer Whitemane önce ölürse achievement alamıyorsunuz.

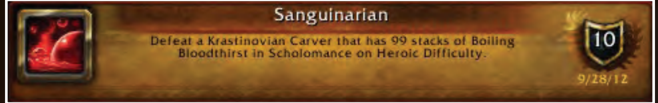
Scholomance



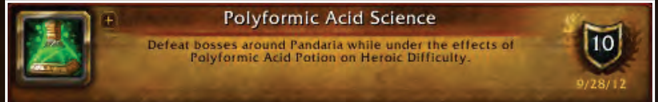
İşte keşke tüm achievementlar böyle olsa, son derece eğlenceli bir fikir. Öncelikle Jandice'in portresine dikkat edin. Saç rengi siyah ve omuzlarına dökülüyor, siyah bir kafa bandı takıyor. Ayrıca göğüs zırhı ve omuzları da siyah, kemeri siyah ve üzerinde gri çizgiler var. Jandice %66 ve %33'te ortadan kayboluyor ve sizi 15 imajıyla baş başa bırakıyor. Yapmanız gereken bunlardan hangisinin gerçek Jandice olduğunu bulmak ve sadece ona saldırmak. Bunun için de bu imajlara tıklayarak portrelerini karşılaştırmak ve giysilerine bakmak gerekiyor. Mesela beyaz saçlı olanları eliyorsunuz, omuz rengi tutmayanları eliyorsunuz, kemerine falan bakıyorsunuz. Sonunda tamamen aynı imajı bulduğunuzda ise bir iki kere vurup tekrar Jandice ile savaşmaya başlıyorsunuz. Tabi imaj fazında grup zarar görmeye devam ettiği için çok yavaş olma gibi bir lüksünüz yok.



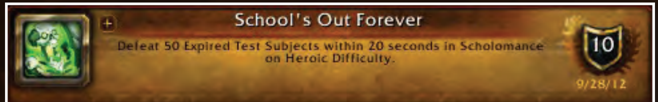
Rattlegore tanka vurmayı başardığında Rusting buffı kazanıyor, bu buff 15 saniyeliğine Rattlegore'un verdiği zararı arttırırken hızını azaltıyor. Yani yapmanız gereken Rattlegore'da 4 veya 5 stack buff olduğunda 15 saniye içinde kimseye vuramamasını sağlamak. Bunu yapmak için ister odanın kenarlarından koşarak kitelayabilirsiniz (boss 5 stack ile %25 daha yavaş koşacak), ya da 4 stack olduğunda odanın diğer tarafındaki başka bir oyuncu ile tauntlayacak ve Rattlegore o oyuncuya ulaşamadan tank tekrar geri tauntlayacak. Bu şekilde pinpon oynayarak bossu öldürdüğünüzde achievementı kazanacaksınız.



Krastinovian Carver'lar öldükleri zaman sahip oldukları Boiling Bloodthirst buffı yakındaki diğer Carver'lara sıçrıyor. Yani ilk Carver ölünce etraftaki Carver'larda 2 stack oluyor, bunlardan biri ölünce kalanlarda 4 stack, bu şekilde artarak gidiyor. Yapmanız gereken en az 8 Carver çekmek, böylece yedinci Carver öldüğünde sonuncusunda 99 stack (aslında 128 ama 99 sınır) olacak. Bu yaratıklar çok güçlü olmadıklarından sekizini rahatça tanklayabilirsiniz.



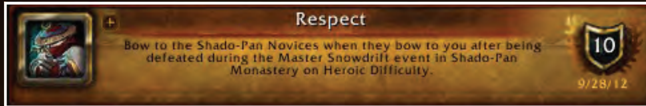
Professor Slate'i öldürdükten sonra masadaki Polymorfic Acid Potion'ı kullandığınızda 1 saatliğine profesörün görüntüsüne bürüneceksiniz. İşte listedeki bossları da bu görüntüye sahip şekilde öldürmeniz gerekiyor. Hepsini 1 saat içinde öldürmeniz zor olduğuna göre her seferinde Scholomance'i temizlemeniz mi gerekecek? Hele ki spesifik olarak bu instanceı günde bir kere seçebilecekken? Tabii ki hayır. Professor Slate'i öldürdüğünüzde üzerinden Empty Polymorfic Acid Vial alabiliyorsunuz. Son bossu öldürdükten sonra (veya buff süresi sona ermek üzereyken) bu şişeyi kullandığınızda elinizde Nearly Full Vial of Polymorfic Acid olacak. Yani şimdi istediğiniz bossa gidebilir, bu şişeyi kullanıp profesörün görüntüsüne bürünebilirsiniz. İşiniz bitince boş şişeyi tekrar kullanarak Half Full Vial of Polymorfic Acid, ondan sonra da Nearly Empty Vial of Polymorfic Acid elde edebilirsiniz. Son olarak elinizde yine Empty Vial



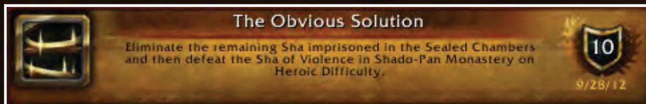
kalacak, ancak o zaman tekrar Scholomance'e dönmeniz gerekecek. Gandling ile savaşırken periyodik olarak oyunculardan birinin üzerine Harsh Lesson büyüsü yapacak ve içerdeki odalardan birine alacak. Bu odalarda 10 Expired Test Subject bulunuyor. Normalde odanın kapıları bunları öldürdüğünüzde veya 25 saniye geçtiğinde açılıyor. Siz haliyle zamanın dolmasını bekleyecek, bu sırada bu yaratıklardan elinizden geldiğince kaçacaksınız. Beş grup üyesi bu şekilde ışınlanıp dışarı çıktığında 50 Expired Test Subject toplanmış olacak. Bu noktada yapmanız



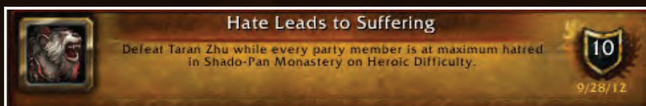
Shado-Pan Monastery



Master Snowdrift öncesinde Novice'ler size birer ikişer saldıracak. Eğer bunları toplu halde yenerseniz siz daha hepsine /bow yapamadan yerlerine dönmüş olma ihtimalleri yüksek. Bu yüzden Novice'leri tek tek yenin ve önünüzde eğildiklerinde siz de /bow yapın (makroya atarsanız daha rahat olursunuz). Bunu gruptan tek bir kişinin yapması yeterli. Burada 24 tane Novice bulunduğundan 4 tane kaçırma şansınız var, ama yine de dikkatli olarak işinizi şansa bırakmayın.

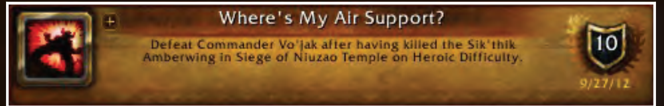


Sha of Violence'ın bulunduğu odaya girmeden sol taraftaki merdivenlerin orada Containment Override düğmesi bulunuyor ve bu düğmeye basarak Sha yaratıklarının kafeslerini açabiliyorsunuz. Tabi bunu yaptığınızda boss da aktif hale geçiyor. O yüzden ilk önce tankla bossa saldırıp sonra hemen düğmeyi kullanırsanız tüm Sha yaratıklarının boss üzerinde toplanmış olan gruba gelmesini sağlayabilirsiniz. Toplam 5 küçük, 3 orta boy ve 1 büyük Sha'yı öldürün ve sonra da boss'un işini bitirin.

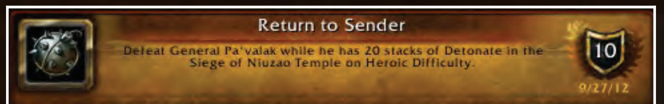


Fear leads to anger, anger leads to hate. Taran Zhu ile savaşırken zarar gördükçe Hatred çubuğu da dolmaya başlayacak ve 100 Hatred'a ulaştığınızda Haze of Hate debuffı kazanacaksınız. Bu debuff hit şansınızı sıfırlıyor, bu yüzden normalde 100 Hatred'a ulaştığınızda meditasyon yapıp seviyeyi düşürmeniz gerek. Taran'ın sağlığı %5'ler civarına gelene kadar normal biçimde savaşın, %5'e geldiğinde etraftaki orbları yok ederek herkesin maksimum Hatred seviyesine ulaşmasını sağlayın. Hit reytinginiz dibe vursa da kalan %5'i indirmeyi başarabileceksiniz.

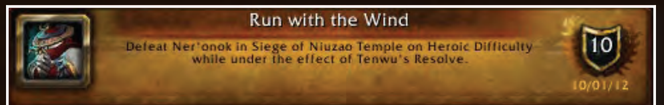
Siege of Niuzao Temple



Commander Vo'jak ile savaşırken toplam üç kez hava desteği çağıracak ve Sik'thik Amberwing yardımına gelecek. Yani bu yaratığı öldürmek için çok fazla imkanınız yok, bu yüzden Amberwing geldiği anda tüm DPS diğer yaratıklarla uğraşmayı bırakıp ona odaklanmalı. Amberwing her ne kadar uçuyor görünse de melee karakterlerin de vurabileceği kadar alçak duruyor. Her seferinde en az %35-40 zarar vererek Amberwing'i öldürebilirsiniz. Sonrasında yapılması gereken tek şey boss'u öldürüp achievementı kapmak.



Pa'valak'ın sağlığı %65 ve %35'e indiğinde kendisini bir kalkanının içine alıyor ve yardımcı olması için başka yaratıklar çağırıyor. Bu sırada yukarıdan da Amber-Sapper'lar ortama bomba atmaya başlıyorlar. Bu bombalar tek başlarına bırakıldıklarında patlıyorlar ama oyuncular tarafından da alınıp kullanılabiliyorlar ki zaten gelen yaratıkları temizlemenin en kolay yolu da bu. Ama biz burada achievementı yapmak istediğimizden bombalar gelmeye başladığı anda bu bombalardan kaparak Pa'valak'ın kalkanına atıyoruz. Toplam iki kalkan fazı olduğu için her birinde en az 10 bomba atabilmemiz gerek, bunun için de işimizi gücümüzü bırakıp hep beraber bomba peşinde koşuyoruz. İsabetli her bir bomba Pa'valak üzerinde 1 Detonate buffı yaratıyor. 20 buff olduktan sonra buff düşmeden Pa'valak'ı öldürmek için 1.5 dakikanız olacağını da unutmayın.



Ner'onok ilk kez Gusting Winds büyüsünü kullanmaya başladığında platformun karşı tarafına zıplamaya hazır olun ve rüzgarı arkanıza alarak platformun tam ucundan zıplayın. Böylece karşı tarafa inebileceksiniz. Burada göreceğiniz Tenwu ile konuştuğunuzda size Tenwu's Resolve buffını veriyor. Bu buff 2 dakikalık bir buff, dolayısıyla hemen geri zıplayıp zaman dolmadan bossu öldürmeniz gerekiyor.

Stormstout Brewery



Ling-Ting's Herbal Journey
Collect all 30 Golden Hoplings hidden around the Stormstout Brewery on any difficulty.
10
9/29/12
Reward: Hopling

Instance'a girdiğinizde ilk iş olarak Auntie Stormstout ile konuşun ve Ling-Ting's Favorite Tea satın alın. Bu çay size 5 dakikalık bir buff kazandırıyor ve bu buff aktifken başka türlü göremediğiniz Golden Hopling'leri görebiliyorsunuz. Bir ihtimal 5 dakika yetmeyebilir diyerek 2-3 tane çay alın ve öncelikle instance'ı normal biçimde temizleyin. Daha sonra çayınızı için ve geriye doğru dönerek gördüğünüz Hopling'leri yakalayın. "/tar Golden Hopling" makrosu burada yardımımıza yetişiyor, grubun bulduğu her Hopling herkes için geçerli sayıldığından etrafa yayılarak kolayca 30 Hopling'i de bulabilirsiniz.



Keep Rollin' Rollin' Rollin'
Kill Ook-Ook after assaulting him with 20 Rolling Brew Barrels in Stormstout Brewery on Heroic Difficulty.
10
10/10/12

Ook-ook ile konuşurken üzerinize sağdan soldan fıçılar yuvarlanmaya başlayacak. Bunlar çarptığı zaman zarar veriyorlar ama bunlara tıklayarak üzerlerine çıkabiliyor ve istediğiniz gibi yönlendirebiliyorsunuz da. Boss'u odanın ortasında tutun ve gördüğünüz fıçıların üzerine çıkarak boss'a çarpmalarını sağlayın. Kaç fıçının çarptığını boss'un üzerindeki buff sayısından anlayabilirsiniz.



How Did He Get Up There?
Find a way to get the Hozen Clinger to let go in Stormstout Brewery on any difficulty.
10
10/10/12

İlk boss'u öldürdükten sonra ilerlerken karşınıza Bopper ve Hopper'lar çıkacak. Bopper'lardan birini öldürün ve düşürdüğü çekici alın. Bu çekiçleri kullanarak Hopper'ları öldürebiliyorsunuz (bir sonraki achievement da bununla ilgili) ama bizim şimdiki amacımız bu değil. Rampadan yukarı çıktığınızda içinde üç büyük fıçı bulunan odaya geleceksiniz, fıçılardan birinin önünde bir gong ve flama var. Bunların üzerinde de Hozen Clinger bulunuyor. Bu flamanın hemen önünde durun ve tavşanların gelmesini bekleyin. Gelen tavşanlardan biri patlayan tavşan, yanınıza gelirken ağzındaki patlayıcının fitilini ateşliyor. İşte bu tavşan patlamadan önce çekiçle bir tane yapıştırıyorsunuz, tavşan havaya fırlıyor ve Clinger'ın yanında patlayıp düşürüyor. Anında achievement.



Hopocalypse Now!
Smash 100 Virmen with a single hammer swing in Stormstout Brewery on Heroic Difficulty.
10
10/10/12

Yine az önceki achievementı yaptığınız odada yapabileceğiniz bu achievement için elinize bir çekiç alıyor ve bekliyorsunuz. Burada üzerimize bir sürü Hopper ve Bopper gelecek. Bopper'lar diğerlerine göre daha tehlikeli olduğu için bunları tek tek öldürmeye bakın, bizim istediğimiz etrafımızda 100 tane Hopper toplanması. Tabi bunların sayıları arttıkça tank da fazlaca zarar görmeye başlayacak, buna dikkat etmelisiniz. Eğer 100 tane Hopper toplandığından eminseniz (en iyisi bunlar geldikçe saymanız, böylece işinizi garantilemiş oluyorsunuz) çekici çakın ve achievementı kapın.

Temple of the Jade Serpent



Hydrophobia
Defeat Wise Mari without being hit by Corrupted Water, Hydrolance, or Wash Away in Temple of the Jade Serpent on Heroic Difficulty.
10
9/27/12

Kişisel bir achievement, diğerlerinin hataları sizi etkilemiyor. Corrupted Waters odadaki sular, bu sulara değmemeniz gerekiyor. Bunun için bir yerden bir yere giderken platformların üzerinde düzgün biçimde zıplamalısınız. Wise Mari Hydrolance yeteneğini kullandığında odanın üçte birlik kısmındaki sular yükseliyor. O kısımlardan da uzak durmanız lazım. İkinci fazda ise Mary Wash Away yeteneğini kullanmaya başlıyor. Mary bu fazda sürekli olarak kendi etrafında dönüyor, sizin de Mary'nin önündeki bu su duvarına değmemek için onunla birlikte dönmeniz gerekiyor. Tabi 360 derecelik bu dönme işlemi sırasında suya değmemek için platformdan platforma zıplamayı da unutmayın. İşin kolayına kaçmak istiyorsanız veya grup size bu konuda yardım etmeyi kabul ederse bossla hiç savaşmadan köprüde bekleyebilirsiniz.



Cleaning Up
Defeat the Sha of Doubt in Temple of the Jade Serpent while under the effects of Purified Water.
10
9/27/12

Muhtemelen bu serideki en zor achievement çünkü ciddi anlamda DPS gerektiriyor. Wise Mari öldüğü anda 5 dakika sürecek Purified Water debuffı geliyor. Bu debuff kaybolmadan Sha of Doubt'ı öldürmeniz lazım. Bu yüzden önce aradaki boss olan Lorewalker Stonestep'i öldürmeli, sonra Wise Mari'ye dönmelisiniz. Wise Mari ile Sha of Doubt arasında Liu Flameheart boss'unun da olduğunu unutmayın. Aradaki tüm trash, Liu ve Sha'yı 5 dakika içinde öldürebilmek grubunuzu oldukça zorlayacak.



Seeds of Doubt
Defeat the Sha of Doubt in Temple of the Jade Serpent while under the effect of 4 Seeds of Doubt on Heroic difficulty.
10
9/28/12

Sha of Doubt ile savaştığınız odanın dört köşesinde dört kristal bulunuyor. Bu kristaller yalnızca add fazı sırasında aktif hale geliyor, tıkladığınızda grup hem zarar görüyor, hem de üzerinize %25 fazla zarar görmenize neden olan bir debuff geliyor. Yani 4 Seeds of Doubt debuffı %100 fazla zarar görmeniz anlamına geliyor. Bu yüzden ilk olarak boss'un sağlığını iyice azaltın. %10 civarındayken add fazının gelmesini bekleyin. Add'lar geldiğinde biri hariç hepsini öldürün (tümünü öldürürseniz kristallere tıklayamazsınız), kristallere ister tek tek, ister cooldown ile grubu hayatta tutabileceğinize inanıyorsanız birlikte tıklayın. Önce kalan add'i, sonra da boss'u öldürün.





ORGANİZE SANAYİ



YAZ BİTTİ Mİ NE?

Güzel olanı çabuk bitiriyoruz ama kötü ve zor olanları hep daha uzun sürede tüketiyoruz. Daha doğrusu aynı sürelere sahip olsalar bile birisi geçmek bilmiyor. Tıpkı hayatımız gibi. Yok yok korkmayın, felsefeye sardırmayacağım. Ben dergide birtakım içsel çözümlemelere gitmekten nefret ederim. Siz bu dergiyi benim dertlerimi okumak için almıyorsunuz ki, neden sizi bayıltayım? Zaten günlük hayatımızda yeteri kadar salak sebelek insanla uğraşıyoruz. Evet, her ay yuvasına bulduğu cevizi götüren bir sincap gibi neşeli girişler yapacak değilim ya, bu ay da biraz içinizi karartayım dedim. Kararmadı mı? Camdan dışarıya bakın o zaman, o karanlık hava size yetecektir. Yaz neden bittin, bak tüm kara bulutları üstüme örttün gittin. Ben de mi şair oldum... (Buraları Star TV'nin internet sitesinde İşler Güçler ve Behzat Ç. seyrederek doldurabilirsiniz, ben her iki dizinin de hastasıyım, siz de olun). Bu ayın donanımına başlarken Pilli Bebek'ten Olsun'u dinleyin. **-BURAK AKMENEK**



BİTTİ.

Yazın bitmesine bir tek ben seviniyorum herhalde. Yaz sıcağında erimek mi, kış soğuğuna ve çiseleyen kara karşı monta sarılmak mı? Kesinlikle ikincisi. Bunun yanı sıra hayatım son iki senede 360 derece değişmesine rağmen, hâlâ her şeyin nasıl aynı kaldığını bir türlü anlamadım, anlamıyorum, anlayamayacağım. İstisnasız her şeyin kötüye gitmesini de. Her neyse, İşler Güçler ve Behzat Ç.'ye bir de Dexter ekleyin benden. Bir dizi ki 7. sezonda bile ilk sezonun tadını verebilsin, kendini zevkle izletebilsin (az önce 7x03'ü izledim de). Behzat Ç. hiçbir zaman ilk sezonun muhteşemliğini ve doğallığını yakalayamadı. İşler Güçler'in bozması da yakındır ama Dexter öyle mi ya. Helâl olsun adamlara. Bunların yanı sıra oturduğunuz yerden Ankara havası solumak istiyorsanız Pilli Bebek'ten Ellanie, Nefes ve Sabbah'ı da dinleyiverin. Gaza gelmek için de Bak'ı. Son olarak bi ara Black Mesa'yı bir daha ziyaret ediverin. Olmadı gelin FIFA 13'te online kapışalım. Yoksa hayat hakikaten geçmiyor.
-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech®

BenQ XL2420T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Voodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

Western Digital Cavier Black

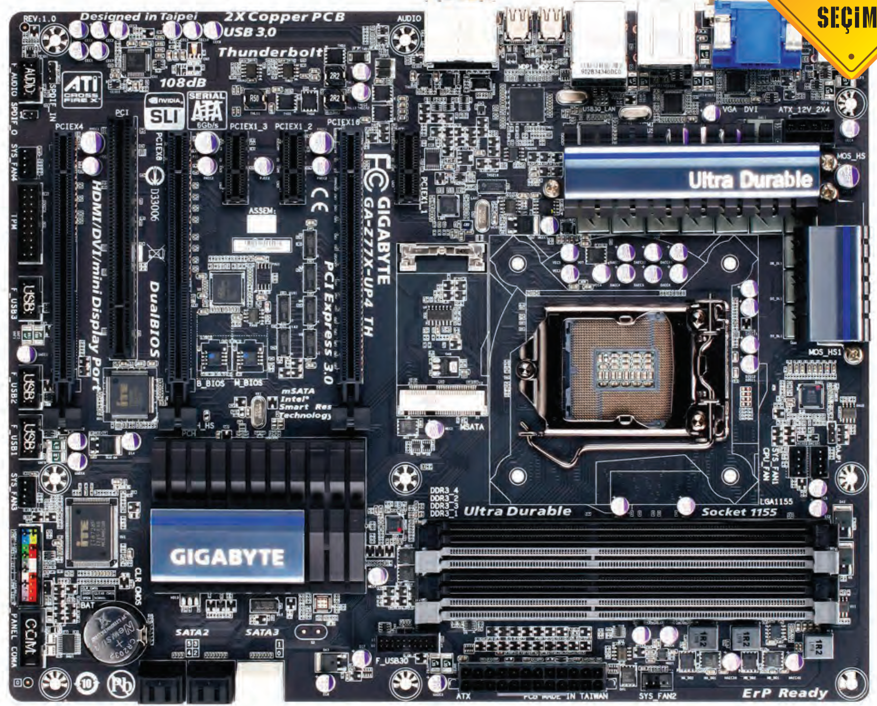
Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL® · AeroCool® · WD Western Digital®

Gigabyte Z77X-UP4TH

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ABİSİNDEN HALLİCE -BURAK AKMENEK



GIGABYTE Z77X-UP4TH anakartının kodunu görünce bir an duraksadım. Bilirsiniz, ürün kodlarıyla aram çok iyi değildir ama bir yandan bunu gözüm bir yerden ısırıyordu. Hemen arşivi açtım ve eylül ayında Gigabyte Z77X-UP5TH'yi incelediğimi gördüm. Haliyle UP4TH'ye dalmadan önce abisiyle bir karşılaştırıverdim.

BUNUN BAYRAMLIKLARI NEREDE?

Kartın kutusunu açtığımda ilk hayal kırıklığım standart kutu içeriği oldu. E haliyle Gigabyte kartın abisini daha iyi donatmış, buna da onun eskilerini giydirmişti. Kartın kutusundan bir SLI köprüsü ve iki adet SATA kablosu dışında bir şey çıkmıyor. Bir sürü hediye görmeyi seven benim gibi adamlar için üzücü. Ama olsun, zaten önemli olan kartın performansı, öyle değil mi?

ATX formatındaki Z77X-UP4TH, PCIe yuvası sayısı bakımından UP5TH'den farklı değil. Bu kartın da üzerinde bir adet 16x, bir adet 8x ve bir adet 4x PCIe 3.0 yuvası bulunuyor. Ayrıca gene bu kartta da 3 adet PCIe X1 hızında 2.0 yuvası bulunuyor. 1 adet PCI yuvası var. SSD'yi bağlayabileceğiniz bir adet mSATA yuvası da unutulmamış. Bunun dışında 4 adet SATA 300 ve 2 adet SATA 600 girişiyle toplamda 7 adet (birisi SSD) harici disk, DVD okuyucu vb. donanımları bağlayabiliyorsunuz. Pratikte 5 adet sabit disk, depolama alanı için iyi bir rakam.

Anakartın arkasındaki USB yuvalarının tamamı USB 3.0. Sekiz yuvadan 6'sı anakartın arkasına yerleştirilmiş. 6 adet USB 2.0'ı kullanmak isterseniz o zaman haliyle kasa arkasına uzatma (bracket) alacaksınız. USB tarafındaki tek fark UP5TH'nin fazladan 2 adet USB 3.0'a sahip olması. Bu kartta FireWire çıkışı ve Bluetooth yok. Gigabit Ethernet, Gigabyte'ın yüksek seviyeli anakartlarında olmazsa olmaz özelliği. Biliyorsunuz, bu özellik sayesinde internette bazı paketleri, örneğin oyun paketlerini önceliklendirerek bir yandan da download yapabiliyorsunuz ve oyununuz etkilenmiyor. Tabii bunun yalnızca sizin bilgisayarınızla kısıtlı olduğunu bilmelisiniz.

WiFi için bir harici çözüm bulunmuyor. Arka tarafta VGA ve DVI çıkışları var. Bunun yanına eski kombo PS2 girişi de eklenmiş. Eski klavye ve fareleri hâlâ kullananlar için iyi bir çözüm. Gene arka tarafda HDMI çıkışı da unutulmamış.

Ses konusunda çözümün ALC892 çipiyle sağlandığını da söyleyelim ve gelelim kartın en can alıcı yerine. Bu kartın üzerinde 2 adet Thunderbolt çıkışı var! Bu da teoride 10Gb/s gibi bir veri aktarımı anlamına geliyor. Daha önce Mac'lerde olan bu arayüz masaüstü bilgisayarlara yeni yeni geliyor. O yüzden henüz bu arayüzü destekleyen harici diskler çok az ama yayıldıkça hayatımızı çok ama çok kolaylaştıracağı da bir gerçek. Kısa sürede USB 2.0'a veda edip 3.0'ı beğenmemeye başlayacağız. Bence yeteri kadar harici disk ve ürün bulunmamasının yanı sıra Thunderbolt kablosunun ürünlerin içerisinden çıkmaması ve harici olarak satılan kabloların da tıpkı HDMI'ın ilk zamanlarındaki gibi fahiş fiyatlarda olması şu anda bir engel. Gene de anakartınızın geleceğe şimdiden hazır olduğunu görmek tabii ki keyifli.

Özetle Gigabyte Z77X-UP4TH, abisine göre daha az donanımlı ve daha az aksesuara sahip olmasına karşın 245$ fiyatıyla 365$'lık UP5TH'ye göre ciddi bir avantaja sahip. Kendime bir sistem toplayacak olsam kesinlikle bunu tercih ederdim. Lakin siz de benim gibi anakartınızın tüm USB yuvalarını dolduran bir kullanıcıysanız fazladan USB uzatmaları da almadan alışverişinizi bitirmeyin. Bir fiyat-performans logomuz olsa bu karta kesinlikle yapıştırırdım.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Güçlü performans, Thunderbolt yuvaları, S2/3 modunda telefon şarj edebilme
Eksiler: Nispeten zayıf kutu içeriği
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr, Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 245$ + KDV

Samsung Series 5 Ultra Touch

WINDOWS 8'Lİ DOKUNMATİK ULTRABOOK

Samsung'un Windows 8 işletim sistemli dokunmatik ultrabook serisi Series 5 Ultra Touch, göz alıcı tasarımı ve özellikleriyle göz dolduruyor *(Mert'i PR'a mı kaptırdık, ne kadar tavlayıcı sözler bunlar -Burak)*. 13,3"lik SuperBright teknolojili 1366x768 piksel çözünürlüğe ve 300nit parlaklığa sahip 10 parmağa kadar dokunmayı destekleyen çoklu dokunmatik ekran, 1,9GHz hızında çalışan Intel Core i7 3517U işlemci, 12GB bellek ve 128GB SSD ya da 500GB'a kadar sabit disk seçenekleri sunan bilgisayar, USB 3.0 ve Bluetooth 4.0 da destekliyor. 19,9mm kalınlığındaki Series 5 Ultra Touch'ın sabit diskli versiyonu 1,69kg, SSD'li versiyonuysa sadece 1,64kg. 7,5 saate kadar kullanım sunan ve 1,3MP'lik kamerası bulunan bilgisayarın bir diğer hoş özelliğiyse, üretiminde kullanılan fiberglass ile daha hafif, sağlam ve dayanıklı olması. Piyasaya çıkış tarihini ve fiyatını da, bu taraflara geldiği bir gün sorarız artık.



Dark Evopad R9720

İŞTE ARADIĞINIZ UYGUN FİYATLI TABLET BURADA -BURAK AKMENEK





AÇIK KONUŞACAĞIM: Piyasada bir sürü ucuz tablet var ama hepsi de "ucuz etin yahnisi yavan olur" sözüne tam olarak oturuyor. Yüzüne bile bakılmayacak ekranlar, felaket malzeme kalitesi ve benzeri bir sürü sebepten ötürü paranızı sokağa atsanız daha çok fayda sağlayacağınız ürünler etrafta kol geziyor. Hani çocuğumun ilk tableti olur, ya da ben de şunlara bir el atayım, bir yerden gireyim, öğreneyim diye düşünebilirsiniz ama bana güvenin, değmez. Donanımı alacaksanız biraz da bu işi bilen ve aynı zamanda yalnızca iş olarak yapmayıp meraklısı olan adamların elinden çıkan ürünlere bakacaksınız. Dark markası Akortek firmasının kendi ürünü. Yıllardır büyümesini bizzat seyrettiğim bu firma aynı zamanda Teknobiyotik sitesinin de sahibi. Sitelerini bir ziyaret edin, satılacak ürün nasıl anlatılır, orada görebilirsiniz.

TAM BİZE UYGUN UYGULAMALARI VAR

9,7"lik tabletin 1024x768 çözünülürlüğü var. Tabletlerde ekran neredeyse en önemli faktör. Dark'ın ekranı HD IPS panel. IPS panel bildiğiniz gibi iPad'lerde de kullanılıyor, yani görüntü eskilerin tabiriyle cam gibi. Yaptığınız her işte bu kaliteyi fark edeceksiniz. 1GB bellek ve çift çekirdekli 1,6GHz işlemcisinin yanı sıra dört çekirdekli Mali 400 grafik işlemcisine sahip. Piyasadaki birçok tablette böyle güçlü bir grafik işlemci yok. 16GB'lık dahili belleği Micro SD kartla daha da artırılabiliyor. Ben tabletin hemen performansına girdim ama tasarımını da atlamayayım. Yuvarlak hatlara sahip kasanın arka tarafı kayabilen bir malzemeyle kaplanmış. O yüzden sağlam tutmak gerek. Ayrıca üzerindeki giriş ve çıkışların ne olduğu da tabletin arkasında etiketlenmiş. O yüzden bir şey takacaksanız tabletin arkasına bakmanız gerekiyor. Ürünün yan tarafında Mini HDMI, USB 2.0 giriş ve çıkışları mevcut. USB'lerin uzatma kabloları da ürünle beraber veriliyor ama mini HDMI'ı alacaksınız ki bu ürünü televizyona bağlayabilesiniz. 3G özelliği yok. Zaten etraf Wi-Fi kaynıyor. Ben bile kendime tablet alırken 3G'li almadım.

Android 4.1.1 yani namıdiğer Jelly Bean sürümüyle gelen Dark Evopad'in içerisinde ülkemize uygun uygulamaların kurulmuş olduğunu görmek beni çok mutlu etti. Meteoroloji, IBB Trafik vb. uygulamaların yanı sıra AirDroid, Angry Birds, Cut the Rope gibi uygulama ve oyunlar da mevcut. Yani aleti alır almaz oyun oynamaya başlayabilirsiniz. Tabletin 8000mAH'lik yüksek pil kapasitesi uzun süre beklemede kalmasına ve kullanıma izin veriyor. Gelelim diğer faydalarına: Cihaza OTG kabloyla gamepad bağlayabiliyorsunuz. Tabii ki bunun için oyunların da desteklemesi gerek. Ayrıca tableti haliyle mini HDMI üzerinden televizyonunuza bağlayıp Full HD film seyredebilir ya da oyun oynayabilirsiniz. Anlayacağınız bir taşla birkaç kuş vuruyorsunuz.

Bu aralar tablet alacaksanız ve uygun fiyatlı ama aynı zamanda kaliteli bir ürün arıyorsanız bence Dark Evopad R9720'ye bir göz atın.



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Kaliteli panel, 4 çekirdekli grafik işlemci

Eksiler: Kayabilen arka kaplama

Üretici: Akortek www.akortek.com.tr

İthalat: Akortek www.akortek.com.tr

Fiyat: 249$ + KDV

Gigabyte S1081

GIGABYTE'TAN DAHA İYİSİNİ BEKLİYORSUNUZ -BURAK AKMENEK



YILLARCA GIGABYTE anakartlı sistemleri kullandım ve gayet memnun kaldım. Açıkçası dünyanın en iyi üç-dört firmasından biri olan Gigabyte'ın benim aklımdaki imajı böyle olunca üstünde markanın imzasını taşıyan tüm ürünlerin de belli bir standardın üstünde olmasını bekliyorum. Gigabyte'ın tabletleri ve dizüstü bilgisayarlarının Türkiye'ye girdiğini duyduğumda bu ürünleri incelemek için hevesle talep etmiştim. Dizüstünden bir örneği önümüzdeki ay anlatacağım ama şimdi konumuz bu elimdeki S1081.

WINDOWS 7 Mİ?

Tableti açtığımda ilk şoku burada yaşadım. Şimdiye kadar en fazla iki marka dışında tabletine Windows 7 kuran hiç kimseyi hatırlamıyorum. Mobil platformlar için özel olarak üretilen Android varken Windows 7'yi oldukça yadırgadım. Tabletlerde Android'e o kadar alışmışız ki dokunmatik ekranda Windows 7'yle uğraşınca bunu daha iyi anladım. Bu tablet bir taşınabilir bilgisayar gibi olmuş demek gerek. Çünkü beraberinde gelen son derece kullanışlı ve bir USB klavyesi de olan çantasıyla beraber bir tek faresi eksik kalmış. 10,1"lik tabletin ekran çözünülürlüğü 1024x600 piksel ve ağırlığı 850g. Ekran arkadan aydınlatmalı LED ve oldukça parlıyor. Atom N2800 işlemciye sahip olan ürünün 2GB belleği var. Zaten bunlar olmasa Windows'u zor çalıştırır. 320GB sabit diski var ve GMA 3600 görüntü çipiyle de grafik tarafı desteklenmiş. Bu özelliklerden de anlaşıldığı üzere tablet aslında alt tarafı kopartılıp üstüne kapasitif ekran konmuş bir netbook gibi duruyor. Zaten yaklaşık 15mm kalınlığı ve bir tablete göre oldukça fazla olan giriş çıkışlarıyla aklınıza başka bir şey getirmiyor. Giriş çıkış demişken onları da sayalım: 1 VGA, 1 HDMI, birer adet USB 3.0 ve 2.0 yuvası, çoklu kart okuyucu ve SIM kart girişiyle bir adet ethernet girişi var. Kulaklık ve mikrofon girişlerini saymıyorum bile. Günümüzde son derece modern tasarımlara sahip ürünler varken neden Gigabyte böyle bir tasarıma gitmiş, neden Windows 7 kullanmış bilemiyorum. Ürünün benzerlerinden kesinlikle farklı olduğu bir gerçek. Bu tabletle bir netbook'un yaptığı her şeyi kolayca yapabilirsiniz. Yani çalışabilir, internete bağlanabilir ve film seyredebilirsiniz. Ama işletim sisteminden ve özelliklerinden dolayı alıştığımız tablet deneyiminden daha farklı bir ürünle karşılaşacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim.



İNCELEME

Performans: 3

Fiyat: 3

Artılar: Giriş ve çıkışları bol.

Eksiler: Kullanılan işletim sistemi

Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr

İthalat: Datastar www.datastar.com.tr

Fiyat: 999$ + KDV

HP Envy 6-1000et

ALIŞILMADIK BİR ULTRABOOK -BURAK AKMENEK

BÖYLE BİR BAŞLIK attım, çünkü HP Envy 6-1000et gerçekten farklı bir ürün. Intel'in belirtmiş olduğu özelliklere uymasına karşın 2,2kg ağırlık gibi bazı özelliklerde bunun üstüne çıkıyor. Yani HP Envy 6'ya biraz esnetilmiş bir ultrabook demek daha doğru olur. 15,6" lik ekran büyüklüğü Envy'nin en büyük avantajı. Çünkü ekran ne kadar küçük olursa o ekranda çalışmak da bir o kadar zor oluyor. HP bu ürününde ekran büyüklüğünü bir farklılık yaratmak için değil, bir ihtiyacı karşılamak için kullanmış.

İNSAN BİR PİL ARIYOR

15,6" LED ekran dedim ya. Gerçekten de ürünü kutusundan çıkarırken ister istemez arka tarafında kalınlık yapan bir pil arıyorsunuz. Ama bunun yerine incecik bir dizüstü bilgisayarla karşılaşıyorsunuz. HP'nin fırçalanmış alüminyum kapağı ve kırmızı renkli kaplaması ürüne büyük bir çekicilik katıyor. Böyle bir ürüne hepimiz sahip olmak isteriz. Kapağı açtığınızda egemen siyah rengin üstünde ilk gözünüze çarpan Beats Audio'nun kırmızı "b" logosu oluyor. Evet, HP bu dizüstünde ses performansıyla da fark yaratmak istemiş. Tabii ki buradan bangır bangır baslar ve gerçek tizler duymayı beklemeyin. Ses performansı mükemmel değil ama bir dizüstü için tatmin edici seviyede. En azından baslarda bir patlama veya tizlerde bir rahatsızlık duymayacağınız garanti. Harici ekran kartı 2GB'lık Radeon HD7670M ve kendini gösteriyor. Lakin zaten ekran çözünülürlüğü 1366x768 piksel olduğundan tam çözünülürlükte oyun oynamayı veya en son çıkan oyunları tadını çıkartarak oynamayı unutun. Bu ürün bir multimedya ürünü, oyun bilgisayarı değil. 8GB bellek ve Core i5-3317U 1,70GHz işlemciyle performans bakımından hiçbir sorun yaşamayacaksınız. 720p de 3842'lik PC Mark 7 skoru da zaten bunun kanıtı. 500GB'lık sabit diski ise yeterli bir depolama alanı sağlıyor. 1 adet USB 2.0 ve 2 adet USB 3.0 yuvalarının yanına bir de HDMI eklenmiş. Bana sorarsanız harika bir multimedya ve iş makinesi. Tasarımı da cabası.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Tasarım, ortalama 5 saat pil ömrü
Eksiler: Ultrabook sınıfı için ağır ve büyük.
Üretim: HP www.hp.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr,
Indeks www.index.com.tr,
Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1199$ + KDV

Apple Samsung'la Bağları İyice Koparıyor

APPLE İŞLEMCİLER BUNDAN BÖYLE TSMC TARAFINDAN MI ÜRETİLECEK?

Apple ve Samsung'un son zamanlarda iyice kanlı bıçaklı olduğunu biliyorsunuz (ama o kamyonla bozuk para yollama olayı YALAN), o nedenle bu habere fazla şaşıracağınızı sanmıyorum. Haberi spotta da okudunuz zaten: MacRumours ve CNET tarafından ortaya atılan söylentilere göre, Apple ürünlerinde kullanılacak olan işlemcilerin üretimi yakın gelecekten itibaren Samsung'dan alınıp Taiwan Semiconductor Manufacturing Co.'ya (TSMC) verilecek. Hatta Apple'ın bir sonraki nesil işlemcilerinin üretimi için el sıkışıldığı bile söyleniyor. Elma'nın bu adımı atmasının nedenleri arasında TMNC'nin 20nm teknolojisine geçmek istemesi de gösteriliyor ki bu, firma için bir taşla iki kuş vurmak demek. Bu gelişmenin, işlemcilerini TMNC'den temin eden diğer firmaların canını sıktığını tahmin etmek de zor değil; zira Apple'ın deli gibi ürün sattığını biliyoruz. Güvenilir kaynaklardan gelen haberler bu değişimi doğrulasa da, yine de ortada kesin bir şey yok şu anda. Bekleyeceğiz o nedenle.





MSI Wind Top AE2050

TAM BİR EV TOMBİŞİ -BURAK AKMENEK



DERGİNİN BAĞLANMA süreci yaklaştıkça incelemeye gelen ürünlere karşı bir başka bakmaya başladığımı bu yazıyla beraber fark etmiş bulunmaktayım. Hepsi bir arada adı altında üretilen, üstelik de ince bir bilgisayara tombiş denir mi, denir işte. Bu ufaklık 20"lik ekranının arkasına minik bir bilgisayar sıkıştırmış. 20" boyutuna ufaklık diyorum çünkü genelde bu tip bilgisayarlarda daha büyük ebatlara alıştık. MSI'ın Wind Top AE2050'si 16:9 geniş ekranında en fazla 1600x900 çözünülürlük sunuyor. Hemen burun kıvırmayın. İsterseniz 720p film seyredecek kadar güç sergiliyor. AMD Radeon HD 6320 ekran kartıyla öyle yüksek çözünülürlükte Skyrim falan oynamayı düşünmeyin. Zaten buna ekran kartı demeyelim de daha çok AMD'nin A50M (1,6GHz) Brazoz APU'su diyelim.

Beyaz rengin hakim olduğu tasarımda en çok hoşuma giden kısım sol taraftaki açma-kapama ve ayar tuşları oldu. Çerçevenin dışı şeffaf plastikten. Bu plastik çizildiğinde çok çirkin görünüyor ama temiz tutabilirseniz gerçekten de göze çok hoş geliyor. Klasik tasarımdan uzaklaşmayarak bir destek ayağına dayanan MSI'ın yan tarafında iki adet USB 3.0 ve arka tarafında 4 adet USB 2.0 yuvası var. 3.0 yuvalarından birisi Super Charger özelliğine sahip. Yani cep telefonunuzu bilgisayarınız kapalıyken bile hızlı bir şekilde şarj edebiliyorsunuz. Arka tarafta bulunan tek HMDI yuvası maalesef giriş değil çıkış veriyor. Yani ikinci bir monitöre bağlanabiliyorsunuz ama konsolunuzu buna bağlayamıyorsunuz. 500GB'lık depolama alanı MSI için yeterli. İsterseniz rahatlıkla harici disk bağlayabileceğiniz için bir sorun teşkil etmiyor. Tabii ki çoklu kart yuvası da unutulmamış. MSI'ın dokunmatik ekranında en sevdiğim özelliği rahat kullanımı oldu. Hassiyeti gayet yerinde, dokunuşlarınızı çok iyi algılıyor.

MSI Wind Top AE2050 bence tam bir giriş seviye hepsi bir arada ürünü. Film seyredin, müzik dinleyin, internette dolanın. Üstelik bunların hepsini yapmak için ürünle beraber gelen beyaz renkteki kablolu klavye ve fareyi kullanmanıza da gerek yok. Masada yer kaplamadığından iş yapmak için de ideal. Açıkçası oyun oynamayacaksanız diğer tüm işleriniz için rahatlıkla kullanabilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Kullanımı kolay ekran, dahili yazılımlar
Eksiler: 1080p değil, aksesuarları kablolu.
Üretici: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1370TL + KDV

Buffalo WBMR-HP-G300

FİYATINA GÖRE OLDUKÇA İYİ -BURAK AKMENEK

MODEM ÖYLE BİR ürün ki bir defa alıp yıllarca kullanıyoruz. İnternete ve haliyle dünyaya bunun üzerinden bağlandığımız için modemin dayanıklılığı ve yapabildikleri gerçekten büyük önem taşıyor. Buffalo bizim bildiğimiz fakat ürünlerine pek yer verme şansı bulamadığımız bir marka. Markayı tanımak isterseniz sitesine bakmanızı tavsiye ederim, ama köklü bir firma olduğunu söyleyebilirim.

G300 bir ADSL2+ modem, 802.11n kablosuz erişim noktası ve 10/100 ethernet switch görevlerini bir arada görüyor. 802.11n standartını içermesine karşın testlerimizde 150MB/s gördük ki bu da standartların altında kalıyor. Fakat ev veya apartman dairesi için yeterli bir hız olduğunu söyleyebiliriz. Açık alanda 10m'ye kadar uzaklaşıp test ettiğimizde ortalama 3,30MB/s kablosuz veri aktarımını yakaladık. 10m yarıçap içerisinde veri aktarımından büyük bir dalgalanma olmadı ki bu iyi bir gösterge. Modemin tek derdi kurulum ve ayarlar sırasında size yardımcı olan arayüzün eski ve kullanımının da karışık olması. Her şeyi standartlar içerisinde halleden bir arayüzle size adım adım yardımcı olsa da bazı bilgileri girerken az çok donanımdan anlamanız gerekiyor. Yani bu modemi teknolojiden hiç anlamayan birisinin yardım almadan kurması pek mümkün değil.
Genel olarak Buffalo görevini yerine getirmekte gayet başarılı. Kablosuz ortamda bilgisayarlar arasında hızlı bir şekilde dosya aktarabiliyorsunuz. Kapsama alanı gayet iyi. Görünümü şık. Güvenlik açısından haliyle tüm standartları içeriyor. Harici antenlerinin kapsama alanına faydası büyük. 4 ethernet yuvasının yanı sıra üzerindeki bir USB yuvası sayesinde buraya bağlanan harici ürünleri tüm ağ ile paylaşabiliyorsunuz ki birden fazla bilgisayar bulunan evlerde bu çok büyük bir avantaj.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Çekim alanı, USB yuvası
Eksiler: Eski ve karışık menü arayüzü
Üretici: Buffalo Türkiye buffalo-technology.com/tr/
İthalat: Multimedya multimedya.com
Fiyat: 129$ + KDV





Intel Genç Türkiye Araştırması

DİJİTAL CİHAZLAR, İNTERNET VE SOSYAL AĞLARDAN VAZGEÇEMİYORUZ

Bizi en çok ilgilendiren istatistikleri hemen sıralıyoruz: Genel nüfusun %29'unu oluşturan 13-29 yaş arası gençlerin %71,4'ünün evinde bilgisayar bulunuyor. Cihazların hane penetrasyonlarına bakıldığında en yaygın penetrasyon %85,5 ile cep telefonunda, onu %46 ile masaüstü ve %41,5 ile dizüstü bilgisayarlar takip ediyor. Katılan gençlerin 3'te 2'sine göre bilgisayar sosyalleştiriyor. Masaüstü bilgisayarlar daha çok oyun ve araştırma için (13-24 yaş arası oyun, 25-29 yaş arası araştırma yapıyor), dizüstü bilgisayarlarsa sosyal ağlar için kullanılıyor. Gençlerin %40'ı dizüstü bilgisayara, her iki gençten biri masaüstü bilgisayara sahip. Türkiye'nin %98'i de, akıllı ya da standart cep telefonuna sahip ve telefonların günlük kullanım süresi ortalama 128 dakika. Her 5 gençten 3'ü internete bağlanıyor, bir birey günde ortalama 270 dakika internette zaman harcıyor. Gençlerin %8,3'ü sabah kalınca tuvalete bile gitmeden internete bağlanıyor. Haber takibi ve bilgi alımı için kullanılan internetin temel kullanım alanı sosyal ağlar (gençlerin %54,7'si için). %6 oranla blog yazılıyor ve şans oyunları oynanıyor. Bir Türk gencinin ortalama 53,5 dakikası sosyal ağlarda geçerken; bunu 42,7 dakika ile oyun oynamak, 28,2 dakika ile müzik/film indirmek takip ediyor. Kadınlar günde ortalama 104 dakika, erkeklerse 110 dakika telefonla konuşuyor. Araştırmaya katılan gençlerin %97,7'sinde akıllı ya da standart telefon bulunuyor. Bilgisayar sahibi gençler günde ortalama 330 dakikalarını monitöre bakarak geçiriyor. İstatistikleri dinlediniz. Esen kalın efendim.

AMD DEVRANI ÇEVİRMEYE BAŞLADI

TRINITY HAKKINDA İLK İZLENİMLERİMİZ -BURAK AKMENEK

EN SONUNDA AMD'nin Trinity APU'su elimize geçti. Gigabyte F2A85X-UP4 anakartı üzerinde gelen A10-5800K'yla (Soket FM2) ilgili bir bilgiyi hemen netleştireyim. Bu bir APU, yani tek başına bir işlemci değil. APU'nun açılımı Accelerated Processing Unit, yani işlemci dışındaki diğer hesaplamaları da hızlandırmak adına tasarlanmış bir işlemci sistemi. Ne işe yarar derseniz, harici bir grafik kartı gerektirmeden oyun oynamaya yarar diyebilirim. Üstelik de öyle kaplumbağa hızında falan değil, gayet iyi bir performansla. Çünkü işlemci ve grafik işlemciyi (GPU) tek bir yerde topluyor.

TRINITY NEDİR, NE GETİRİR?

Öncelikle büyük ve hatta kalın bir APU getirdiğini söyleyebilirim. 32nm teknolojisiyle üretilen APU 246mm²'lik bir alan kaplıyor ve üzerinde 1,303 milyar transistör barındırıyor. AMD Llano 228mm² ve 1,178 milyar, Intel Ivy Bridge ise (22nm) 160 mm² ve 1,4 milyar transistör barındırıyor. A10 5800K (Turbo 4,2GHz, Normal 3,8GHz), için GPU-Z çalıştırdığınızda bu defa da sonuç olarak 512MB'lık bir AMD Radeon HD 7660D görüyorsunuz.

Burada bir fark ise Trinity'nin FM2 soketiyle uyumlu olması. FM2 soketi FM1'e çok benziyor. Birbirinden ayırmak isterseniz FM1'in ortasının boş FM2'nin ise dolu olduğunu söyleyebilirim.

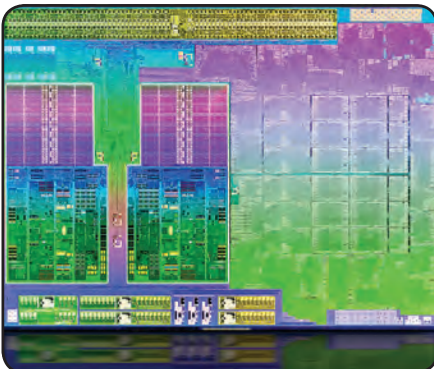
FM2 soketi için üç farklı çipset var. A55 giriş seviyesi, A75 orta seviye A85 ise üst seviye kullanıcılara hitap ediyor. Çipsetler arasında USB ve SATA yuvalarının sayısı fark ediyor ama asıl fark A85'teki Crossfire desteğiyle açılıyor. Bizdeki Gigabyte anakartında da bu gözle görülebiliyor zaten. Üzerinde birer PCIe X16, X8 ve X4 yuvaları mevcut. Kart, test süresince çok iyi ve tutarlı bir performans gösterdi. Konumuz Trinity ama burada Gigabyte'ın katkısını da atlamamak gerek.

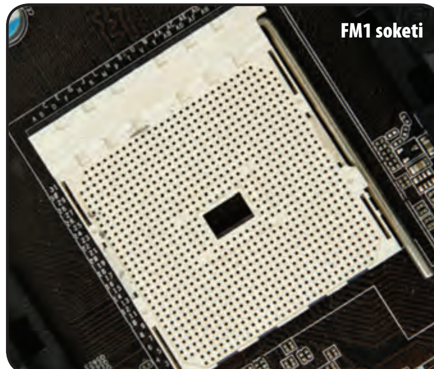
GRAFİK KARTSIZ OYUN PERFORMANSI

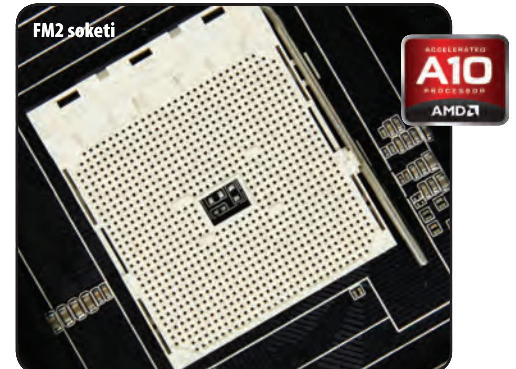
Öncelikle elimizdekinin bir APU olduğunu göz önünde bulundurarak 1366x768'de yüksek ve orta ayarlarda ve 1680x1050'de orta ayarlarda testler yaptık. DX9 ve DX10 uyumlu, eski ama benchmarklar'da olmazsa olmaz oyunlar olan Metro 2033 ve Crysis 2 gibi oyunlarda 50 ve üzeri FPS gördüğümüzü söyleyebilirim. APU haliyle DX11'de daha iyi performans veriyor. Konu DX11 olduğunda tabii ki elimizdeki malzeme daha bol. Burada benim değişmez oyunum Shogun 2'nin oyun içi benchmark'ı ortalama 55 FPS'lik bir sonuç verdi. Yavaş yavaş ısınmaya başladınız mı bilmiyorum ama grafik kartına para vermeden Shogun 2 oynamak benim hoşuma gitti. Son olarak işi BF3 ve Skyrim'le patlatmaya karar verdim. 1366x768'de 55 FPS bence hiç fena değil.

Özetle giriş seviyesi bir oyun bilgisayarı istiyorsanız Trinity bunu son derece uygun bir fiyata size sağlıyor. Yok, ben yıllarca World of Warcraft oynamaya devam ederim diyorsanız zaten Trinity'li bir makineden başkasını tercih etmeyin. Sadece çalışmak ve internette gezinmek için bir makine istiyorum derseniz tam size göre. Ama daha fazlasını istiyorsanız o zaman rakibine bakacaksınız. AMD, Trinity ile çok doğru bir yolda olduğunu gösteriyor. Güç tüketimi ve sıcaklık bakımından büyük bir avantaj elde etmiş durumda. Yan sayfalardaki Haswell geldiğinde oyunun adı değişebilir ama o zamana kadar avantaj kısmen Trinity'de.





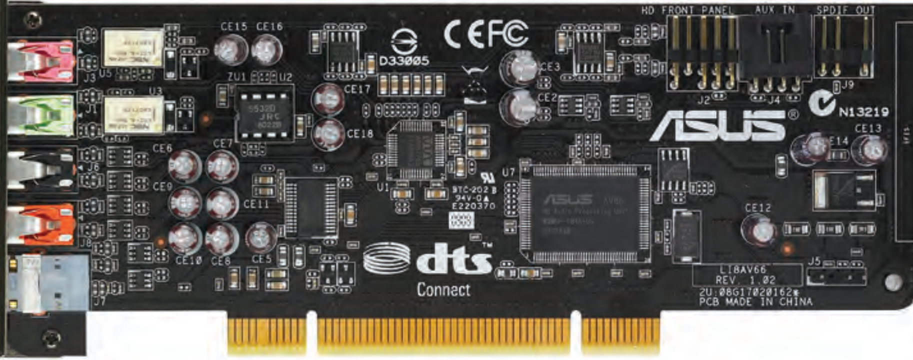

FM1 soketi



FM2 soketi

Asus Xonar DS 7.1

OYUN İÇİN SES KARTI ARIYORSANIZ BUNDAN HESAPLISI YOK -BURAK AKMENEK



YAZIYA "SES KARTLARI öldü diye kim demiş, ölmediler işte" diye girmemi bekliyorsanız yanılıyorsunuz. Ses kartları her zaman lüks olarak görülen ürünler oldular. Nasılsa anakartımdan ses alabiliyorum, ayrıca bir ses kartına neden para vereyim ki diye düşünüldüğünden bu piyasa bir türlü büyümedi ve hep kısıtlı, bu işlerle profesyonel olarak uğraşan ya da sese çok önem veren bir kitlenin elinde kaldı. Ama benden size söylemesi, sesi bir defa bir ses kartından aldığınızda aradaki farkı o kadar bariz bir biçimde anlıyorsunuz ki bir daha anakarta dönesiniz gelmiyor. Üstelik elimdeki Asus Xonar DS 7.1 gibi gayet uygun fiyatlı ses kartları da mevcut.

Tabii ki bir ses kartının kalitesini anlayabilmek için iyi bir ses sistemine ya da en kötüsü çok kaliteli bir kulaklığa ihtiyacınız var. Yani bu işten keyif almak için yatırım yapmanız gerekiyor. Ama bu yatırımı bir kez yapıyorsunuz ve bir daha uğraşmıyorsunuz. Mesela ben yıllardır evimdeki 5.1 ses sistemini ve aynı ses kartını kullanıyorum. Bu sistemle müzik dinlemenin, film seyretmenin veya strateji oyunu oynamanın keyfini hiçbir şeye değişmem. Elinizdeki ekipmana iyi baktığınız sürece sizi taşımaya devam ediyor.

Bir ses kartına sahip olmanın ikinci iyi tarafı, harici bir ürün kullandığınız için anakarttaki elektrik dolaşımından ses çipinin etkilenmemesi ve böylelikle aldığınız sesin kalitesinin düşmemesi. Tabii ki anakartınızın daha az ısınacağını da hesaplamak gerek. Sonuçta sisteminizde sesle ilgili hesaplamaları yapan ayrı bir eleman çalışıyor.

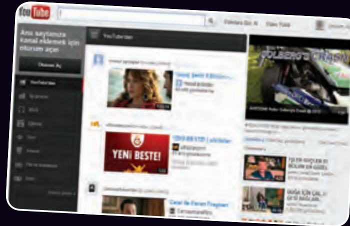
Asus Xonar DS 7.1'in teknik özelliklerine kısaca bir göz atalım: Haliyle PCI yuvasını kullanıyor. Eğer PCI X1 yuvası bir şekilde kapanmışsa bile bu kartı kullanabilirsiniz. 107dB çıkış veriyor. DTS destekliyor, S/PDIF adaptörü var, daha küçük kasalar için kasa bağlantı noktasını değiştirebileceğiniz küçük bir bracket'ı var. Dolby Digital desteği yok. Ama zaten kart ev sinema sistemleri için tasarlanmamış, o yüzden sorun değil. 5.1 ses sistemiyle yaptığımız testlerde etrafı inleten baslar, tertemiz tizler, dengeli bir ses aktarımı gördük. Asus Xonar DS 7.1, Asus'un AV66 işlemcisini kullanıyor. Bu da 192KHz ve 24-bit işlem gücü demek. İşin teknik kısmını çok didiklemezsek şunu açıkça söylemek isterim ki eğer oyun sisteminizdeki ses performansı çok iyi olsun ve yıllarca kullanayım diyorsanız böyle bir fiyata bu kart kaçmaz. Kurulumu kolay, performansı çok iyi. Tam bir fiyat/performans kartı. Üstelik rakibi daha Window 8 sürücülerine bile sahip değilken bu kart Windows 8'e hazır geliyor. Kesinlikle kaçırmayın.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Yüksek performans ve uygun fiyat
Eksiler: Dolby Digital desteği yok.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayar www.bogazici.com.tr
Fiyat: 59$ + KDV

YouTube Artık Türkçe

BUNDAN BÖYLE "SUBSCRIBE" YOK, "ABONE OL" VAR!
Dünyanın en büyük ve tanınan video paylaşım sitesi YouTube, biraz geç olsa da sonunda Türkçe öğrendi. Geç diyoruz da gerçi, seneler boyunca ayda bir erişime engellenmekten şamar oğlanına döndüğü için bu zamana kadar fırsat bulamaması gayet normal aslında. Hatta ne kadar geç olursa olsun, kin gütmeden Türk kullanıcıları düşünerek böyle bir adım atması bile takdir edilesi. Kendisini Türkçe kullanmak için tek yapmanız gerekense, www.youtube.com adresinden siteyi ziyaret etmek. Sonrasını o hallediyor zaten.





Genius HS-530F

HEM MODÜLER, HEM POPÜLER
Genius'ın yeni kulaklığı HS-530F, katlanabilir yapısı, dinamik tasarımı, ses kalitesi ve belki de en önemlisi uygun fiyatıyla göze çarpıyor. 50mm neodimyum sürücü birimleriyle sesini duyuran kulaklık, bunların yanı sıra 360 derece dönebilen bir mikrofona, kablo üstünde ses kontrollerine, altın kaplama jaklara ve yeterli ses yalıtımı sunan kalın ve suni deri kaplamaya sahip. 35,39TL'lik fiyatını da göz önüne alırsak, bu aralar kulaklık almayı düşünen oyungezerler için fiyat-performans açısından son derece parlak bir ürün gibi görünüyor. Ne dersiniz?



Foxconn'da Skandal

FOXCONN YETKİLİLERİ SAKAT KALAN İŞÇİNİN AİLESİNİ TEHDİT Mİ EDİYOR?
Daha geçtiğimiz aylarda isyan haberleriyle birlikte adı geçen Foxconn, bu ay da yeni bir skandalla anılıyor. Reuters'ın haberine göre firma yetkilileri, çalışma esnasında yaralanan bir işçisinin hastane masraflarını fazla buldu ve yattığı hastaneden 80km ötede başka bir hastaneye gitmesini istedi. Aksi takdirde Foxconn, işçisinin hastane masraflarını ödemeyeceği tehdidinde bulundu. Elektrik çarpması sonucu 4 metrelik yükseklikten düşen ve beyni ağır hasar gören 26 yaşındaki Çinli Zhang Tingzhen'in hastaneden çıkması pek mümkün görünmese de, Foxconn ısrarlı ve firma olarak yaptıklarının Çin yasalarına uygun olduğunu savunuyor. Daha önce çeşitli Foxconn fabrikalarını teftiş ettiği bilinen Apple ise, henüz konuyla ilgili bir açıklamada bulunmadı.

Asus HP100U

ÜÇÜ BİR ARADA KAHVE POŞETİ GİBİ -BURAK AKMENEK



SESLE İLGİLİ bir şeyler almaya kalktığımızda bazen aradığımız her şeyi tek bir üründe bulamıyoruz. Mesela mikrofonsuz bir kulaklık ararken üzerinde mikrofon olan bir kulaklığı beğenebiliyor ya da USB girişi olan bir kulaklığı 3,5'luk yuvayla uyumlu olmadığından tercih etmeyebiliyoruz. Tam tersine USB'den bağlanan ve kendinden ses kartlı bir kulaklık ararken de bu tip ikilemlere düşebiliyoruz. Asus buna elimizdeki gibi bir çözüm sunmuş. Asus'un HP100U seti bir kulaklık, bir masaüstü mikrofon ve üzerinde kumandası bulunan bir ses kartından oluşuyor. USB'den bağlanan istasyonun üzerinde birer adet 3,5"luk ses ve mikrofon girişi var. Tahmin ettiğiniz gibi mikrofon ve kulaklık da 3,5'luk girişe sahip. Şimdi buradan bir sürü kombinasyon çıkarabilirsiniz. Her parçayı beraber veya ayrı ayrı kullanabilirsiniz. Zaten bu setin güzelliği burada.

ÜÇLÜ SET İYİ AMA...
Kulaklık şimdiye kadar kullandığım kaliteli kulaklıklar arasıda en hafiflerden birisi. Genelde kulaklıklar taç kısmıyla kulaklığın birleştiği yerden kırılır ya, burada buna imkan yok. Resimde de göreceğiniz gibi o kısımlar esnek plastik ve metalle birleştirilmiş. Tek sorun plastik kısmın etrafında yumuşak bir kaplama olmadığından başınıza rahatsız edici bir baskı uygulayabilmesi. Kulaklığın kabinini oluşturan sert plastik biraz ucuz bir malzemeden yapılmış ama sorun değil. Kulaklığın üzerinde ses seviyesini ayarlayabileceğiniz bir kumandası yok. Masaüstü mikrofon ufak ayağı sayesinde yere sağlam basıyor. Eğer yaklaşırsanız ses alma konusunda da bir sorunu yok. Belki alışık olmadığınızdan yerleştirecek bir boşluk bulamayabilirsiniz, o kadar. Ses kumandası çok şık, minik bir R2D2 gibi duruyor. Ses ayarı dışında üstündeki yuvarlağı sistemi sessize almak için de kullanabiliyorsunuz. Kulaklıkların ve mikrofonun ses kalitesi ortalamanın üzerinde. Bu set oyun oynamak için ideal. Basları ve tizleri patlatmadan surround havası yakalayabiliyorsunuz. Tabii ki Skype için de kullanabilirsiniz. En büyük derdim mikrofonun ve kulaklığın yaklaşık 1m'lik kabloları oldu. Ses kartınınki de yaklaşık 30cm civarında. Bunlar çok kısa olduğundan yerde duran bir kasaya bu seti bağlamak biraz zor. Ama ben kendi kulaklığını kullanacağım, bu kulaklığı da dizüstü bilgisayarımla kullanırım derseniz tercih sizin. Dedim ya, Asus HP100U farklı kombinasyonlar yapmak için çok uygun.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: -
Artılar: Şık ve pratik bir set.
Eksiler: Ürünlerin kabloları çok kısa.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi Bilgisayer www.bogazici.com.tr
Fiyat: Belli değil

DOSYA

OYUN OYNANABİLEN EN İYİ CEP TELEFONLARI

OYUN SADECE PC VEYA KONSOLDA MI OYNANIR SANDINIZ?

-BURAK AKMENEK

Artık hepimiz her yerde oyun oynuyoruz. Özellikle akıllı telefonların ve tabletlerin yaygınlaşmasıyla beraber oyun oynamak daha da keyif verir oldu. Hal böyle olunca biz oyun oynamayı hayat tarzı edinmiş insanlar bu değişimi görmezden gelemezdik. Amacımız oyun oynanabilecek telefonlara yer vermek olduğundan test yerine dosya konusu yapmaya karar verdik. Yoksa Android ve Symbian telefonlarla iOS'lu iPhone'u bir araya koymak mümkün olmayacaktı. Buradaki test sonuçlarını da bir fikir versin diye koyduk ama aslında oyun oynarken aldığımız keyif ve performans bizim asıl göstergemiz oldu. Amaç eğlenmekse kuru kuruya performans sonuçlarını koymak neye yarar ki diye düşündük. Sonuçta cep telefonları saf performans için yapılmış, öyle kasa içerisine gömülü, dışarıdan görünmeyen ürünler değil. İnsan böyle bir ürünü eline alıp biraz kullanınca aldığı keyifle telefondan bahseder ya hani, biz de bu dosya konusunda size onu anlatmaya çalıştık.

Tabii oyun denince akla büyük ve parlak ekranlar, ele bir PSP kadar rahat oturan tasarımlar ve haliyle ses performansı geliyor. Bunların yanısıra aradığımız oyunu bulabilmek de çok önemli. Burada iOS ve Android işletim sistemlerinin mağazalarında bulunan çeşitlilik ister istemez ön plana çıkıyor. Zaten yapılan çoğu oyun önce iOS sonra da Android için pazara sunuluyor. Organize Sanayi'de elimize geçen telefonları yazdığımızdan tüm markaları dosyaya ekleyemedik. Yani her markayı burada görememenizin bir sebebi bu. Her markadan bir telefon modeli talep ettik. Bir de Windows 8 lansmanına denk geldiğimizden bazı modeller haliyle bize gelmedi. Windows 8 piyasaya çıkıp iyice oturduğunda böyle bir dosyayı tekrar yazmak ise boynumuzun borcu olsun. Kim bilir, belki gelecek aylarda bir de oyun oynanabilen en iyi tabletler dosyası yaparız. Malum, özellikle bazı oyunları ve oyun türlerini daha geniş ekranlarda, yani tabletlerde oynamak çok keyifli oluyor.







	SAMSUNG GALAXY S III	LG P880 OPTIMUS 4X HD	SONY EXPERIA ION	NOKIA ASHA 311	APPLE IPHONE 4S
Ekran Boyutu	4.8"	4.7"	4.55"	3.0"	3.5"
Ekran Çözünürlüğü	720 x 1280 piksel	720 x 1280 piksel	720 x 1280 piksel	240 x 400 piksel	640 x 960 piksel
En x Boy x Yükseklik	136,6 x 70,6 x 8,6 mm	132,4 x 68,1 x 8,9 mm	133 x 68 x 10,6 mm	106 x 52 x 12,9 mm	115,2 x 58,6 x 9,3 mm
Ağırlık	133 gr	133 gr	144 gr	95 gr	140 gr
Dahili Bellek	16 GB	16 GB	16 GB	256 MB	16 GB
İşletim Sistemi	Android	Android	Android	Symbian	iOS
Ön Kamera	8,0 megapiksel	8,0 megapiksel	12,0 megapiksel	3,15 megapiksel	8,0 megapiksel
Konuşma Süresi (Maks.)	9 saat	9 saat	10 saat	14 saat	14 saat
Bekleme Süresi (Maks.)	730 saat	730 saat	400 saat	696 saat	200 saat
Fiyat	1.440 TL	1.440 TL	Belli değil	338 TL	1.770 TL

Samsung Galaxy S III



OYUN İÇİN ÇOK İYİ BİR SEÇİM

iPhone ile en çok karşılaştırılan cep telefonu olma unvanını kimseye kaptırmayan Galaxy S III aslında bunu hak etmiyor değil hani. 4,8" büyüklüğündeki, üstelik de HD görüntü verebilen Super AMOLED ekran bile başlı başına bir efsane. Bu telefonla oyun oynarken alacağınız keyfin katbekat artmasının bir sebebi de hiç şüphesiz görüntü kalitesindeki bu yüksek standart. Bu yazımızdaki hiçbir telefon bu ekranla kapışamıyor. Ekran Gorilla Glass 2 ile darbelere karşı korunmaya alınmış, yani rahat rahat oyun oynayabilirsiniz. Ha tabii ki oyun oynarken hırslanıp bir anda "nasılsa Goril gücüyle korunuyor bunu" diyip sivri köşelere falan vurmaya kalkmayın. Telefon aynen bir çiçek gibi açılabilir. Siz de iyice doğayla başbaşa kalırsınız.

4,8" (720x1080) büyüklük gerçekten de kocaman bir oyun alanı sunuyor. Hani Sony'nin bir türlü tutturamadığı PSP Go var ya (3.8"), işte ona bu ekranla fark atabilirsiniz. Telefon çok ince olduğundan (8,6mm) elde çok kolay tutuluyor ve haliyle yormuyor (133g). Arka tarafında bulunan hoparlörünün performansı gerçekten çok iyi, oyun oynarken etrafı inletiyor. Üstelik tizlerde çatlamıyor ve baslarda patlamıyor. Hani bırakın oyunu, film seyrederken bile çok keyif alacaksınız. Tek sorun oyun oynarkan hoparlörü bir parmağınızla tıkama ihtimalinizin yüksek olması. Yani dert performans değil, tutuşla alakalı. Performans demişken, Android 4.0'la (Ice Cream Sandwich) gelen telefon 1,4GHz dört çekirdekli bir işlemciye sahip. Testlerde bazı tabletleri geçtiğini rahatlıkla söyleyebilirim. 16GB dahili belleğiyle ve Micro SD kart yuvasıyla istediğiniz kadar oyun yığmanıza da imkan tanıyor.

Eğer oyun oynayacak bir akıllı telefon arıyorsanız bundan daha iyisini bulamazsınız. Hatta akıllı telefon arıyorsanız da bundan daha iyisini bulamamanız mümkün. Biraz büyük ama burada saymadığım daha birçok özelliğe sahip ve bu yüzden ödülü sonuna kadar hak ediyor.

Test sonuçları: AnTuTu: 11871, NenaMark2: 58,9FPS, Quadrant: 5619, Passmark: 2071
Fiyat: 1.440TL





DOSYA

LG P880 Optimus 4X HD

O KADAR GÜÇLÜ Kİ NEREDEYSE RAKİPSİZ



Konumuz bu değil ama söylemeden geçemeyeceğim; LG P880 aslında LG'nin Samsung'a en güzel cevabı. Rakibiyle aynı kulvarda koşan P880, adındaki 4X'ten anlaşılacağı üzere 4 çekirdekli bir işlemciye (aslında 5 çekirdekli) ve 4,7" ekrana sahip. 5. çekirdek, telefon yük altında değilken de çalışmasını sağlıyor ve 4 çekirdeğe göre (1,5GHz) daha düşük hızda (400MHz) çalışıyor. Bu çekirdeğin temel işlevi telefona pil süresi kazandırmak.

LG'nin 4,7" ekranı LCD, yani AMOLED değil. Burada hangi ekranın daha iyi olduğu konusu tartışılır. Ben AMOLED ekrandan da LCD'den de oyun oynarken keyif aldım. Oldukça ince olan LG P7880 Optimus, 16GB dahili hafızaya sahip ama daha da güzeli Micro SD kart yuvası 64GB'lık bellek kartlarına kadar destek veriyor. Yani eski model masaüstü bilgisayarlarından daha fazla depolama alanına sahip. Telefonun arka tarafındaki hoparlörü üstte konumlandırıldığından oyun oynarken parmaklarınızla tıkamanızın imkanı yok. Telefonun üzeride bir adet açma-kapama ve bir tane de ses ayar tuşu dışında bir düğme bulunmadığından hata eseri bir şeylere basıp oyundan çıkma ihtimaliniz de bulunmuyor. Telefonun tek derdi alt tarafında bulunan ve yalnızca aydınlandığında görebildiğiniz menü tuşları, o kadar. Bunlar bazen ihtiyaç duyulduğunda yanmayabiliyor ama çok büyük bir sorun değil. Alışmanız gerekiyor. Full HD (720x1080) çözünürlük desteklemesine karşın alt tarafındaki mini USB yuvasına takılacak bir aparat kutusundan çıkmadığından bu özelliğini deneyemedik. Telefonun performansı gerçekten çok yüksek (bkz. en alttaki test sonuçları) ve rakipleri gibi Android işletim sisteminin son sürümünü kullanıyor. LG hafif olduğundan uzun süre oyun oynayabilirsiniz. 12 çekirdekli NVIDIA GPU'su ve NVIDIA Tegra 3 işlemcisiyle bırakın oyunları, hiçbir işte sekmiyor diyebilirim. NFC desteği de cabası. Tek sorunum pilinin çabuk bitmesi oldu. Oyun oynayacaksanız her gün mutlaka şarj etmeniz gerekecek.

Test sonuçları: AnTuTu: 9600, NenaMark2: 51,9 FPS, Quadrant: 4653, Passmark 5069
Fiyat: 1.440TL





Sony Experia ion

SESİYLE RAKİPLERİNİ TİTRETİYOR

Yazıyı okumaya devam ettikçe gözünüzün gitgide hemen alttaki test sonuçlarına kaymaya başladığını sezer gibiyim. Ama o test sonuçları bu kez sizi yanıltacak. Evet, testlere göre Sony Experia ion rakiplerinin çok altında bir performansa sahip. Bu doğru. Ama bu performans düşüklüğü dilediğiniz oyunu rahatlıkla oynayabilmeniz için bir engel değil. Tam tersine, telefon rakiplerine göre ele daha rahat oturuyor. Bunun bir sebebi de ortasına doğru olan çıkıntısı. Telefonun omurgası diyebileceğim bu çıkıntı bir sağlamlık hissi de veriyor. 4,6"lik ekranla ilgili tek sorunum ekranın hassasiyeti oldu. Tepki süresi rakiplerine göre daha düşük. Bu sorunu ekranın altında kalan tuşlara basarken de hissediyorsunuz. Telefona dokunmak yerine bir baskı uygulamanız gerekiyor. Yani biraz hoyratlaşıyorsunuz. Keskin köşeli ve ergonomik tasarımıyla rakiplerinden ayrılan telefonun böyle bir sorunu olması haliyle oyun oynarken de sizi etkiliyor. Ekrana daha fazla baskı uyguluyorsunuz ve bu da çevikliğinizi etkiliyor. Ele geliyor demiştim ya, telefonun 144g ağırlığı rahatça taşınmasına imkan veriyor. Yani aslında tasarımın verdiği tokluk hissi telefonu ağırlaştırmıyor. Yan tarafında bulunan mini USB ve HDMI yuvaları sayesinde telefonu istediğiniz aygıta kolayca bağlayabiliyorsunuz. Arka kapak çıkmıyor. Bunun yerine kapağın alt kısmı çıkıyor ki buradan SIM ve micro SD kartınızı takabiliyorsunuz. Telefonun dahili belleği 16GB. Sony'nin en beğendiğim özelliği ses performansı oldu. Oyun oynarken de müzik dinlerken de özellikle basları çok net veriyor. Bu telefonla müzik adına yaptığınız her iş keyifli. Pil ömrü dosya konumuzdaki telefonlar arasında ilk ikiye girer. 1,5GHz Snapdragon işlemci her işe yeter. Ama konu oyun oynamaya gelince 720p ekranın hassasiyeti işi karıştırıyor. Telefonun PlayStation sertifikasına sahip olduğunu da unutmamak gerek.

Test sonuçları: AnTuTu: 6831, NenaMark2: 38,1 FPS, Quadrant: 3002, Passmark 2023
Fiyat: Belli değil



Nokia Asha 311

TAM CEBİNİZE GÖRE



Bu telefon burada ne arıyor dediğinizi duyar gibiyim. E oyun oynamak için illa ki senenin bir ayını cep telefonu parasına çalışarak geçirmek zorunda değiliz, öyle değil mi? Giriş seviyesinde, üstelik de Android ya da iOS işletim sistemine sahip olmayan bir telefonla da pekâlâ eğlenebiliriz. Nokia Asha 311 Symbian işletim sistemine sahip ve haliyle Nokia'nın kendi mağazasında bulunan oyunları oynayabiliyorsunuz. 106x52x12,9mm ebatlarıyla oldukça küçük ve sadece 95g ağırlığında. Ekranı ise 3" TFT. Yani tam bir gömlek veya pantolon cebi telefonu. Telefonun tasarımı gerçekten sevimli ve hatta havalı bile diyebilirim. Ekran çözünürlüğü 240x400 piksel ve 56k renk desteği var. Bu telefonla oynadığınız oyunların grafik ve ses kalitesi ancak arcade salonlarında gördüğümüz oyunlarla kıyaslanabilir. Eskiden bu grafiklerle oyun oynardık ama o zamanlar en kral makine Pentium 100'dü. Telefon ele çok iyi oturuyor ve küçük olmasının avantajını ortalama 14 saatlik pil ömrüyle ortaya koyuyor. 120MB'lık belleği zaten bu telefona atabileceğiniz en fazla 1MB'lık oyunlar için son derece yeterli. Ekran küçük olmasına karşın dokunmaya karşı son derece duyarlı. Bastırmanız gerekmiyor. Tabii ki Wi-Fi'a bağlanabiliyor. Yarış oyunlarından Angry Birds'e kadar birçok oyunu kolayca oynayabilirsiniz. Bu telefona kalkıp da test yapmanın bir anlamı olmayacağından size bir sonuç veremiyoruz ama zaten Asha'yla bir akıllı telefonu kıyaslamak bisikletle motorsikleti karşılaştırmaya benziyor. Her ikisinden de aldığınız keyif ayrı olacaktır. Eğer uygun fiyatlı ve basit oyunları oynayabileceğiniz bir cep telefonu arıyorsanız Asha iyi bir seçim.

Fiyat: 338 TL

Apple iPhone 4S

TÜM OYUNLAR ÖNCE İPHONE'A ÇIKIYOR

Neden iPhone 5 değil de 4S derseniz cevabımız çok basit. Test etmediğimiz telefonu yazmıyoruz. Ayrıca iPhone 5'in gelmesiyle beraber 4S'in fiyat bakımından daha da ulaşılabilir olacağı tartışılmaz. Bunun yanına belki 3G'yi de eklerdik ama bize soracak olursanız tasarım bakımından en uygun iPhone modeli 4S. Tabii ki 4S'in en büyük avantajı retina ekranı. Burada yazıyı kapatıyoruz. Zaten bu ekranın üzerinde ne koysan güzel duruyor. Gerisini yazmaya gerek yok. 640x960 piksel ekran 3,5" büyüklüğünde. Ses bakımından da rakipleriyle kolayca aşık atabiliyor. Dahili bellek konusunda farklı modeller olduğunu zaten biliyorsunuz. En fazla 64GB dahili belleğe kadar olan modelleri bulabilirsiniz. Pil ömrü ciddi bir sorun. Eğer oyun oynayacaksanız her gün şarj edeceksiniz. Bu konuda kesinlikle tatmin etmiyor. Telefonun değil ama işletim sisteminin avantajı haliyle en geniş oyun ve yazılım mağazasına sahip olması. Bugün dünyada hangi oyun çıkıyorsa ilk önce iOS'a geliyor. Ekranın hassasiyeti çok çok iyi. Oyun oynarken ekrana dokunmanız yetiyor. 140g ağırlığıyla ele oturuyor ve 9,3mm inceliğiyle oldukça kalın olduğunu söyleyebiliriz. Passmark puanının 1873 olduğunu söyleyeyim ama baştan da belirttiğim üzere bu karşılaştırılabilir bir sonuç değil. Rakiplerine göre 800MHz'de çalışan çift çekirdekli işlemcisiyle bir performans canavarı olduğunu söylemek mümkün değil. iPhone 4S başta ekranı olmak üzere birçok özelliğiyle oyun oynamak için çok iyi bir telefon ama bir yandan da yatsın kalksın App Store'daki uygulama çeşitliliğine dua etsin demekten kendimi alamıyorum.

Fiyat: 1.770TL







Intel Haswell Platformu

Post-PC dönemine Yeni Bir Intel Yaratmak

-HAKAN ÖZGÜL

KENDİMİZİ POST-PC DENEYİMİNİN engin sularına bırakalı aslında yıllar oluyor. 2007'de Apple'ın iPhone'u duyurması o gün pek çok kişi için bir anlam ifade etmese de, bugün insanların hayatlarında bu kadar doğal bir şekilde yer bulan bir aletin bulunması bile teknoloji açısından büyük bir zafer oldu. Bugün bu zaferin sonucu olarak, insanların beklentilerinin artması yüzünden iPhone 5 bir hayal kırıklığı olarak adlandırılabiliyor ya da tabletlere öcü gibi bakan insanların fikri bir saatlik tecrübenin ardından değişebiliyor.

Dillere pelesenk olan bu post-PC yani PC sonrası dönemin iki büyük enstrümanı olan tablet ve akıllı telefonların 2020 yılında geleneksel PC külliyatının önüne geçerek daha fazla kullanım yüzdesine ulaşması pek de şaşırılmayacak bir gelişme olacaktır. Mevcut akıllı telefonlarımız önümüzdeki sekiz sene içerisinde, bugünün bir Ivy Bridge Ultrabook'u seviyesinde işlem gücüne sahip olacak ve hatta çok daha ince olacaklar. Bununla birlikte bu gelişimin sonucu olarak hâlâ keşfetmekte olduğumuz dokunmatik ekran kültürü bize yeni arayüz ve işlevler sunarak, daha önce sadece PC'lerimizde yapabileceğimiz işlemleri de bu aletlerle rahatlıkla yapmamıza olanak sağlayacak. Bu öngörülere sevinebilir veya üzülebilirsiniz ancak hızla gelişen bu yeni akım aygıtların her biri Intel'in geleceğiyle ilgili soru işaretleri oluşturuyor çünkü Intel bu pazarda hâlâ kendisine sağlam bir yer edinemedi. Pazarın ezici çoğunluğu şu an ARM işlemcileri tercih ediyor ve Intel için bu çok iç açıcı bir durum değil.

Örneğin şu an Intel'in en önemli müşterilerinden olan Apple, en büyük kazancını ARM işlemcili aygıtlarından kazanıyor. İşin daha kötüsü, iPhone 5 ile Apple ilk defa kendi tasarlamış olduğu bir işlemciyi piyasaya sürüyor. ARM altyapılı olan Apple A6 işlemcisi aslında Apple için yeni bir çağın başlangıcı olarak adlandırılabilir. Aynı zamanda arada bir dedikodusu çıkan ARM işlemcili Macbook gibi ürünlere gebe bir durumu da gerçekleştirebilecek bir süreci başlatabilir ve bunun daha sonra diğer firmaların da rekabet edebilmek için gündemine alması kaçınılmaz olacaktır.

Aynı şekilde Microsoft'un Windows 8'i ARM işlemcilerine uyumlu hale getirmesi, donanım işine girip ARM işlemcili Surface RT'yi duyurması ve bir iPad fiyatına satması bile Intel'in hâlâ bir etkinlik gösteremediği bu pazarda büyük bir kayıp olarak adlandırılabilir. Tabii, ortada bir Intel işlemcili Surface Pro da var, ancak bunun ne kadar başarılı olup olmayacağını önümüzdeki aylar belirleyecek.

Kısacası şu an Intel'in bir ARM problemi var ve Intel yıllardır bir seçenek olarak mobil cihazlar ve netbook'lar için sunduğu Atom işlemcileriyle soruna bir çare bulamayacağını kabullenmiş durumda. Bu yüzden Intel artık en büyük silahlarıyla ARM'a karşı vereceği uzun savaşa ilk silahını hazırlıyor: Haswell.

Haswell, bu sene çıkmış olan Ivy Bridge'in halefi olarak, Ivy Bridge gibi 22nm ile üretilecek ancak Intel'in Tick-Tock stratejisi gereği yeni bir mimariyle gelecek. Bu mimari değişikliğiyle Intel, ARM işlemcilerine göre çok zayıf kaldığı birçok konuya eğilerek ciddi geliştirmelere giriyor.

İŞLEMCİ TİPLERİ

Intel'in Haswell için planladığı üç adet işlemci türü var. Bunlar masaüstü (normal güç tüketimi), dizüstü (orta güç tüketimi), ultrabook (düşük güç tüketimi). Intel bunları sırasıyla, Haswell, Haswell M ve Haswell U diye adlandırıyor. Bunların dışında ortada inanılmaz düşük güç seviyelerinde çalışabilecek dördüncü kategori söylentisi de var, ancak detayları henüz bilinmiyor (8 Watt'da çalışan bir Haswell işlemcisi bu sene içerisinde gösterildi ancak üretime girip girmeyeceği konusunda bir bilgi yok).

Haswell ve Haswell M, Sandy Bridge (2011) ile Ivy Bridge (2012) işlemcileri arasındaki geçiş gibi yaklaşık %20 güç tüketimi düşüşü sağlayacak ve yeni bir şey barındırmayacak. Bu işlemciler hâlâ işlemci ve platform çipsetiyle çift yongalı birer çözüm olacak.

Asıl büyük değişiklik ise, Ultrabook ve Macbook Air'lerde kullanılacak olan Haswell U işlemcisinde: Bu işlemciler Haswell için kuzey köprüsü olacak Lynx Point çipsetini de bünyesinde barındırarak tek bir yonga çözümü haline gelecek. Bu gelişmeyle anakartımızın daha da ufalması, soğutma çözümlerinin sadece işlemciye odaklandırılıp bu konuda somut bir ilerleme kaydedilmesi anlamına geliyor.

GÜÇ TÜKETİMİNİ DÜŞÜRMEK

Ivy Bridge'le ilk defa gördüğümüz Tri-gate transistörleri Haswell ile gerçek kapasitesine ulaşacak. Tri-gate transistörleri, çok uzun süredir kullandığımız geleneksel transistör tipine göre daha az enerji harcayarak daha hızlı akım geçirebilen transistörler olarak Intel tarafından 2002 yılından beri geliştiriliyordu.

Haswell'de olgunlaşan Tri-gate transistörlerinin bir transistörü açıp kapama hızı Ivy Bridge'e göre yaklaşık %25 artırıldığı için işlemci çekirdeklerini Haswell eskisine göre daha agresif bir şekilde kontrol edebiliyor ve güç tüketimi konusunda net bir verimlilik artışı sağlıyor. Bu, aktif uyku dediğimiz Intel'in yeni uygulamaya geçireceği ama aslında size çok tanıdık gelecek bir tekniği PC'lere getiriyor.

AKTİF UYKU SİSTEMİ

Bugün akıllı telefonunuzun ekranını her kapattığınızda, telefonunuz uyku moduna giriyor. Bu uyku modunda telefonunuz e-postalarınızı güncelleyip, telefon çağrılarını alabiliyor veya Twitter uyarılarını aktarabiliyor ve bunu yaparken çok az miktarda pil harcıyor.

Bu durumu dizüstünüzün mevcut uyku alışkanlıklarıyla karşılaştırdığınızda, PC'mizin bu konuda gayet ilkel kaldığını söylemek mümkün. Bugüne kadar kullandığımız uyku modları ne kadar SSD'lerin çıkışıyla hızlansa da, hâlâ kendini aktif hale getirip, sistemde ağ üzerinden güncelleme yapma yetisine sahip değiller. Bugün dizüstünüzün kapağını kapattığınızda sistem, yaptığınız tüm işlemleri RAM'de ve diskinizde saklayarak siz kapağı tekrar açana (ya da pili bitene) kadar korumaya devam ediyor. Intel, Haswell ile aktif uykuda yaklaşık 20 kat daha az güç tüketimi vaat ederken, telefonunuz gibi periyodik sistemi güncellemeye açık tutabiliyor.

Intel TSX Teknolojisi

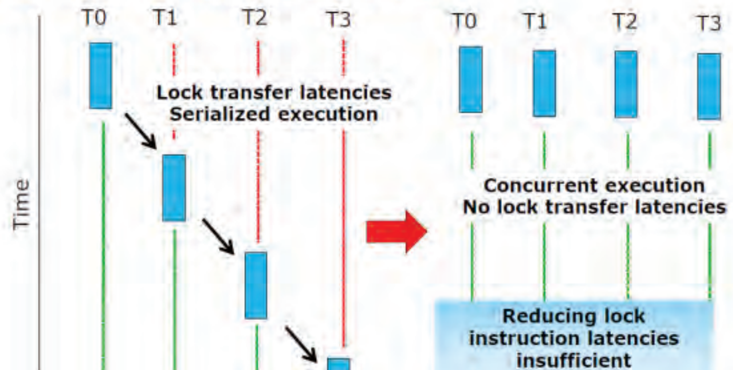
Bir sistemde ne kadar fazla çekirdek varsa, performans için bunların hepsini sürekli olarak çalıştırmak durumundasınız. Ancak bunu yapmak pek de kolay bir işlem değil, çünkü yaptığınız işlem ne olursa olsun paylaşılan bir veri üzerinden çalışmak durumundalar ve bu yüzden bir çekirdeğin yaptığı işlemi bir başkasının yapmaması -ve işlemin doğru sonuçlanması- için verinin işlem süresince kitlenmesi gerekmekte. İşlem gerçekleştiği süre içerisinde aynı veriyi kullanacak başka bir çekirdek beklemek zorundadır ve bu yüzden sistemin genel performansı olması gerekenden daha düşüktür. Bunun ayrıca ciddi bir güç tüketimi boyutu da mevcut çünkü çekirdek kilit beklerken de o işlemin harcayacağı güç kadar güç harcayabilir. Bu yüzden mevcut teknolojiyle çekirdek sayısı arttıkça, çekirdek başına alacağınız performans düşer.

Basit bir örnek vermek gerekirse, 1 çekirdekten normalde 1 birim performans alıyorsanız, 16 çekirdekten yaklaşık 0,6 birim performans alabiliyorsunuz. Bu rakam 32 çekirdekte yaklaşık 0,4 birime kadar düşebiliyor. Bu yüzden uygulama geliştiricileri bunu çözmek için genelde sistemde çoklu çekirdek kullanımı için özel algoritmalarda bu çekirdekleri daha verimli kullanmaya çalışır. Ancak bu ciddi bir zaman ve maliyet farkı oluşturduğu için, ortada ciddi bir verimlilik problemi yaratır. Bu yüzden Intel, geliştiricilere TSX algoritmalarını kolayca uygulamalarına ekleme şansı veriyor.

TSX teknolojisi iki ayrı metodu kendi içerisinde barındırıyor. Bunlardan ilki olan Hardware Lock Elision dediğimiz teknik, kilit sistemini ortadan kaldırıyor ve bunun yerine CPU'nun çıkan verinin doğruluğu konusunda çalışmasını sağlıyor. Bu teknikle, bütün çekirdekler paralel olarak çalışabiliyor. Eğer CPU verinin yanlış işlendiğini düşünüyorsa, geriye dönüp bir çekirdeği o işlemi kilit kullanarak tekrar yapmasını sağlayabiliyor. İkinci teknik ise Restricted Transactional Memory adı altında kullanılıyor ve geliştiricinin kritik gördüğü işlemleri işaretlemesini sağlıyor. Böylece uygulamanın stabilitesi korunmuş oluyor.

TSX ile çekirdek sayısı arttıkça performans düşüşü neredeyse tamamıyla kaçınılabilir bir durum haline gelebilir. Aşağıda göreceğiniz grafikte neredeyse 1'e 1 performans sunduğunu görebilirsiniz.

TSX teknolojisi Haswell işlemcileri için geliştirildiğinden kısa vadede bunun bize sağladığı olanakları bir yerlerde görebileceğimizi pek zannetmiyorum. Ancak uzun vadede eğer 4 çekirdekten fazlasını göreceksek, bu teknolojinin kullanılması gerçekten gerekli.





Peki, pil ömrünü bu durumdayken nasıl koruyabiliriz? Intel bu konuda daha önce uyku modundayken kontrolündeki bütün yongaların (CPU, GPU, Wi-Fi) gücünü kapatıyordu. Ancak uykuda olup ağ üzerinden güncel kalma konusunda Intel bir şeyler yapacaksa, kendi kontrolü dışındaki yongalara da el atmak zorunda.

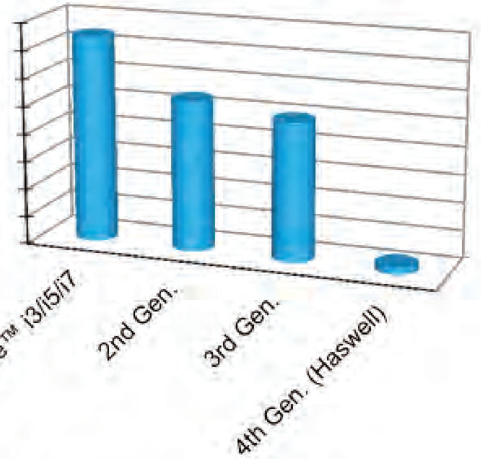
Haswell ile Intel artık kendi işlemcisi dışındaki tüm anakart parçaları için tavsiye listeleri oluşturacak. Bu anakart içindeki voltaj kontrolcülerinden tutun, onboard network yongasına kadar her şeyi kapsayacak. Bunun ötesinde Intel bu tavsiyeleri ışığında, tavsiye ettiği her parçaya özel firmware önerecek. Intel bu konuda parça üreticilerinin ciddi sorunları olduğunu düşünüyor. Verdikleri bir örnekte normalde 30mW ila 50mW harcayan bir yonganın güç tüketimini ufak yazılım değişiklikleriyle 5mW'ye kadar düşürebildiklerini söylüyorlar. Örneğin Apple bunu uzun süredir yapıyor. Bu yüzden aynı özellikteki Macbook'lar genellikle PC'lere göre daha fazla pil ömrü sunuyor. Intel bu konuya eğilerek OEM firmalarının ürünlerindeki bu açığı kapatmak istiyor.

EKRAN AÇIKKEN UYUMAK?

Pil ömrünü etkileyen en büyük etkenlerden biri de ekran. Tipik olarak bir PC'de hiçbir şey yapmasanız bile, sadece masaüstünün açık olması, CPU ve GPU'nuzu 60fps'yle göstermekle zorunlu tutuyor. Intel'in bu konuda önerdiği çözüm ise, Panel Self Refresh dediğimiz bir teknoloji.

Bu teknolojiyi kullanmak için dizüstü ekran veya monitörünüze ufak miktarda RAM ekleniyor. Bu RAM, sürekli olarak mevcut ekran görüntüsünü saklıyor, sistem uykuya geçtiğinde ya da siz bir şey okumaya başladığınızda, ekranınız CPU ve GPU'dan bağımsız olarak o görüntüyü göstermeye devam ediyor. Böylece siz işlevsel olarak bilgisayarınızı kullanırken, ciddi biçimde pil ömrü sağlamış oluyorsunuz.

İşlemcinin idle halinde, yani herhangi bir iş üzerinde çalışmıyorken tükettiği enerji miktarı Haswell'le beraber çok ciddi anlamda düşüyor.



Bunun dışında Intel teknolojiyi sadece ekranın belli bölgelerini bu şekilde kapatarak daha dinamik hale getirebileceğini söylüyor. Örneğin pencerede oyun veya video oynarken arka planın CPU ve GPU kontrolünden çıkması, Windows 8 kutularının sadece güncellenebilir olanlarının CPU ve GPU kontrolünde olup diğer her yerin monitör belleğinden oynatılması gibi oldukça yaratıcı kullanım alanları yaratılabilir.

HASWELL'İN GRAFİK PERFORMANSI

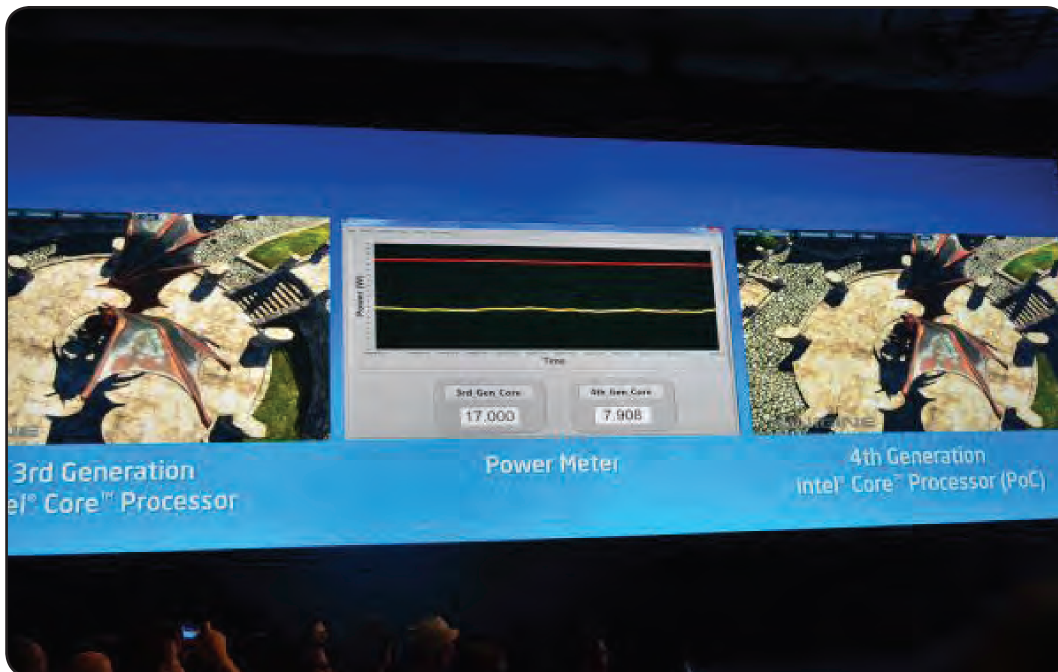
"Ultrabook'larda kabul edilebilir bir seviyede oyun oynanır mı?" sorusunun cevabı kişiden kişiye değişse de, Intel'in bunu gerçekleştirmesine çok az kaldı diyebiliriz.

Haswell dizüstü çözümlerinde Ivy Bridge'e göre yaklaşık %30 performans farkı sunacak. Bu neredeyse, GPU'nun kabul edilebilir değerlerin üstüne çıkıyor olması demek. Eğer Diablo III seviyesindeki bir oyunu makul değerler üstünde oynamak için bir ultrabook almayı planlıyorsanız Haswell'i beklemenizde yarar var. Masaüstündeyse bu performans farkı yaklaşık iki kat olarak öngörülüyor. Dizüstünde büyük bir sıçrama bekleyenler ise, 2014'de çıkacak olan Broadwell işlemcilerini beklemeliler.

Haswell bütün bunların dışında güncel kalarak DirectX 11.1, OpenCL 1.2 ve OpenGL 4.0'ı destekleyecek.

SONUÇ

Intel için Haswell uzun vadeli bir ARM çözümü olarak, iyi noktalarda doğru kararlarla dolu bir platform olarak gözüküyor. Hâlâ kısa vadede fansız çalışan bir Intel işlemcisi göremeyeceğiz belki ama düşen muazzam güç tüketimi ile 2014 işlemcisi Broadwell gerçekten bunu



Güç tüketiminin bir başka şekilde gösterimini de burada görüyoruz. Bu defa işlemciler yük altında ama sistemin genel elektrik tüketimi iki nesil arasında bayağı farklı. Tüm dünyayı işin içine katarsak çevreye de olumlu katkımız olacak.

Sistemi ister internete girmek ya da elektronik postaralarınıza bakmak gibi basit işlerde kullanın, isterseniz hiç kullanmayın, güç tüketiminde kullanıcıya fayda sağlıyor. Özetle Haswell isminin özellikle verimlilik kelimesiyle bir arada anılması önemli.

System Idle States – S0ix

S0i1

Entry latency = 600uS
Exit latency target = 1.2mS

- Used during idle periods when user is *interactively* using device
  - e.g. Home screen, web browsing, email

S0i3

Entry latency =450uS
Exit latency = 3.1mS

Used when the user is not actively using the device
Standby mode, always connected
Able to wake from user or platform

Idle power reduction of 50x with best in class latency for Always On Always Connected

mümkün kılabilir potansiyele sahip. Yine de Haswell'le ARM tabletlerinin 10 saat üstü pil ömürlerini bir ultrabook'da görmek için daha önümüzde uzun bir yol var.

Ancak en ilginç durumlardan biri, Intel'in Haswell ile OEM üreticilerinin işine karışıp, Haswell ile vaat ettiklerinin üreticiden üreticiye değişmesini engellemeye çalışmasıyla ortaya çıkıyor. Intel'in daha önce pek karışmadığı OEM üreticilerinin önümüzdeki dönemde ne tip ürünlerle ortaya çıkacağı gerçekten merak konusu.

Peki ya performans? Genel olarak performans konusunda Intel pek konuşmasa da, bütün verimlilik geliştirmelerinin sonucunda Intel'in Ivy Bridge'e oranla aynı saat hızlarında yaklaşık %15 performans artışı sağlayabilir.

Ne olursa olsun bütün bu geliştirmeler Intel'in yol haritasında ciddi bir değişiklik demek. Çünkü yıllardır 10 Watt altındaki çözümleri Atom işlemcisi olarak gösteren firma, artık ana akım Core işlemcilerini 10 Watt altına itmeye başlıyor. Intel'in ARM'la olan uzun süreceğe benzeyen savaşında Haswell, bir başlangıç olarak PC'yi gelecek için şekillendirme konusunda doğru adımlar atmış gibi gözüküyor. Gelecekte bu dönüşüm devam ederse bize daha az ısınan, 10 saatten daha fazla pil ömrüne sahip ve çok daha hafif PC'ler olarak geri dönmemesi için hiçbir sebep yok.

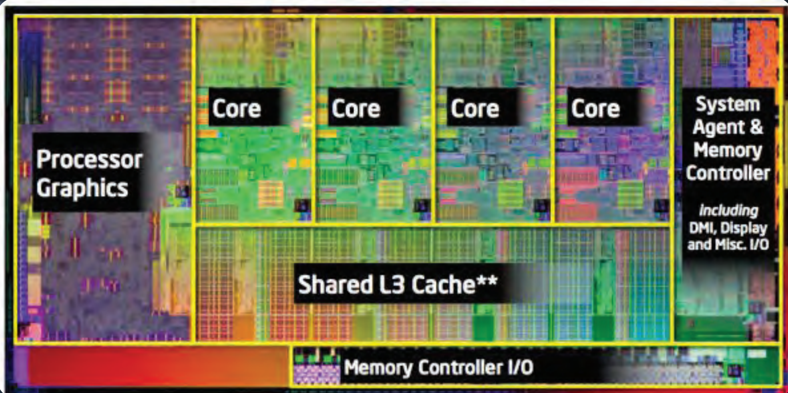
Haswell Altı Çekirdek Sunabilir mi?

Ivy Bridge ile çoğu insanın beklentisi ufalan (32nm'den 22nm'ye) transistörlerle artık 4 çekirdekten, 6 çekirdeğe geçebilmemizdi. Ancak Intel 6 çekirdekli işlemcileri Sandy Bridge-E serisinde tutarak Ivy Bridge için Quad-Core işlemcileriyle ortaya çıkmıştı.

Bunun sebeplerinin en önemlisi tabii ki pazarlamayla ilgili. Sandy Bridge-E işlemcilerinin sağlıklı satışlarını sağlamak için böyle bir değişikliğe gitmedikleri aşikâr ancak Haswell'le birlikte değişen yol haritasıyla artık Intel'de önceliklerin değiştiğini kolaylıkla görebilirsiniz. Haswell ile artık güç tüketimi ve verimlilik çok önemli konular ve bu yüzden artık eğer bu amaçlara hizmet etmiyorsa işlemcilerin çekirdeklerinin artması pek olası gözükmüyor.

Ayrıca artık işlemciler, işlemci dışında birçok fonksiyona sahip. Intel 2008'de bellek kontrolcüsü, 2009'da PCIe kontrolcüsü, 2010'da ise GPU'yu işlemci içine taşıdı. 2009'da kuzey köprüsü ve güney köprüsü kavramları PCIe kontrolcüsünün işlemciye taşınmasıyla yerini platform chipsetine bıraktı. 2010 yılında çıkan Sandy Bridge işlemcilerinin içinde GPU yaklaşık %25'lik bir yere sahip. Bütün bunlar, Intel'in herşeyi içinde barındıracak olan tek işlemci çözümü yolunda attığı adımların sonuçları olarak ortaya çıkıyor. Bu konuda bu tip ilk işlemciyse Haswell'in ultrabook çözümlerinde ortaya çıkacak.

Durum böyleyken Intel'in işlemci çekirdek sayısını artırmak için pek de bir sebebe sahip olmadığını düşünmek yanlış olmaz. Ayrıca çoklu çekirdeklerin performansları genel kullanıcılar dışında, performans tutkunları için de ciddi bir fark getirmediği için (bkz. TSX teknolojisi kutusu), 6 veya 8 çekirdekli ana akım Haswell işlemcileri görebileceğimizi sanmıyorum.



PAZAR YERİ



AKILLI TELEFONLARIN BOYUTUNDAKİ ÖNLENEMEYEN ARTIŞ -MERT YİĞİT DOĞRU

Üst düzey akıllı telefonlar gereğinden fazla büyümedi mi sizce de? Hiç dikkatinizi çekti mi bilmiyorum ama üreticiler, tepe seviye akıllı telefonlarının ekran boyutlarını her yeni modelle birlikte büyütüyor. Eskilerin megapiksel muhabbetleri, uzun zamandır işlemciler ve ekran boyutları üzerinden yürüyor. İşlemciler yine bir nebze de (onun hakkında da söyleyeceklerim var ama o başka bir yazının konusu), ekran boyutu nasıl bir güç simgesi hâline geldi anlamak güç hakikaten.

En basitinden, bir telefon için son derece makul boyutlarda olan iPhone'un ekranı bile iPhone 5'le birlikte büyütüldü. Daha doğrusu 4,8"lere dayanan piyasanın gerekliliklerine göre büyütülmek zorunda kaldı. Elbette beğeneni çok, ancak üst sınıf akıllı telefonların iyice ufak birer tablete dönüşmeleri beni rahatsız ediyor ve anlamsız geliyor. İleride istediğim boyutlara sahip güçlü bir telefon bulamayacak olmaktan korkuyorum resmen. Zira böyle giderse akıllı telefonlarla 7"lik tabletler ortada bir yerde birleşecek ve "telefon" kullanmak için güdük donanımlara sahip orta/alt sınıf modellere yönelmek zorunda kalacağız. "BLABLA'NIN 4,8"LİK MUHTEŞEM ANDROID'İ!!!" gibi başlıklar gördükçe, bunu daha da derinden hissedebiliyorum (bu arada yanlış anlaşılma olmasın, burada bahsettiğim şey çözünürlük değil).

Geçen ay söylediğim gibi, Ekonomik Sistem'le Ütopik Sistem hariç Pazar Yeri'ne şöyle bir el attım bu ay. Hepsini değiştirecektim aslında, ancak Ekonomik Sistemimiz güncelleneli çok uzun zaman olmadığından ve hâlâ fiyat/performans oranı son derece yüksek olduğundan ona şimdilik dokunmamaya karar verdim. Ütopik Sistemimiz de zaten piyasanın en güçlü bileşenleriyle kurulmuş fantastik bir dünya, onun da rahatını bozmaya gerek yok bu aralar. Ancak yeni Ivy Bridge işlemcileri ve irili ufaklı değişimleriyle, İdeal Sistemimiz artık daha ideal, Süper Sistemimizse daha da süper. E daha ne olsun? (:

Gelecek ay görüşmek üzere diyelim o zaman. Önerilerinizi bizden esirgemeyin!





GSYANDEX YAYINDA

Galatasaray Spor Kulübü ve Yandex işbirliğiyle hazırlanan arama motoru GSYandex, Ekim ayı içerisinde Türk Telekom Arena'da düzenlenen bir lansmanla tanıtıldı. Galatasaray taraftarları için özel olarak tasarlanan arama motorunun ana sayfasında galatasaray.org'dan haber başlıklarını takip edebiliyor, GSTV'ye bağlanabiliyor, piyasaları yoklayabiliyor, Yandex.Trafik ile anlık ya da tahmini trafik durumuna bakabiliyor ve Florya Metin Oktay Tesisleri ile Türk Telekom Arena'ya Panorama servisiyle şöyle bir göz atabiliyorsunuz (tesislerin içerisine giremiyoruz yalnız). GSYandex'e www.gsyandex.com adresinden ulaşabilirsiniz.





PHILIPS MIRA SATIŞA SUNULDU

Philips'in sıra dışı kablosuz ev telefonu Mira, Türkiye'de satışa sunuldu. Oval tasarımı, parmak izi tutmayan parlak dış yüzeyi, her iki taraftan da şarj olabilen ahizesi, kablo kullanımını en aza indiren akıllı kablo yönetimi ve ECO+ moduyla diğer ev telefonları arasından kolayca sıyrılan ürün, ek olarak 2 satır grafik ekrana, 10 adet polifonik melodiye ve 100 kişiyi aklında tutabilen telefon rehberine sahip ve tam şarjla 16 saate kadar konuşma/250 saate kadar da bekleme süresi sunuyor. 150TL'lik fiyat etiketine sahip Philips Mira, beyaz ve koyu gri olmak üzere iki farklı renk seçeneğine sahip (beyazı tek geçerim).

LİGTV ANDROID'E GELDİ

LigTV Mobil uygulaması, Sony Xperia işbirliğiyle Android işletim sistemine geldi. Yüklemek için Android'in 2.2 ve üstü bir sürümüne sahip olmanız gereken uygulamayla Süper Toto Süper Lig, Ligue 1, Barclays Premier League ve Beko Basketbol Ligi maç özetlerini ve golleri, Android'li cep telefonunuz üzerinden izleyebilirsiniz. Bunların yanı sıra dilediğiniz lig hakkındaki en son haberleri, lig fikstürlerini, takımları, puan durumlarını ve İddaa listesindeki tüm maçların canlı skorlarını da takip etmek mümkün. 1,3MB'lık uygulamayı, Google Play'den hemen indirebilirsiniz.









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-3570k LGA 1155		Intel Core i7-3770K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(i) 110$	(o) 114$	(a) 256$	(a) 259$	(a,i) 364$	(o) 382$	(l) 1127$	(b) 1168$
Anakart	MSI970A-G46		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 90$	(a) 93$	(a) 177$	(k) 181$	(a,p) 265$	(i) 275$	(b) 504$	-
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(o) 29$	(a) 31$	(o) 29$	(a) 31$	(o) 42$	(c) 60$	(i) 254$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 144$	(j) 150$	(a) 200$	(i) 232$	(i) 576$	(b) 683$	(a) 2336$	(i) 2394$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		WD Caviar Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WDCaviar Black 2TB SATA 3 7200RPM		KingstonHyperX 480GB SSD x2	
	(p) 91$	-	(c) 90$	(o) 91$	(b) 211$		(f) 1078$	(o) 1182$
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B5ST 24x		Asus BW-12B1LT BR-BD-R		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(o) 18$	(a) 21$	(o) 22$	(k) 23$	(a) 159$	(i)192$	(a) 159$	(i) 192$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	-	(a) 147$	(k) 159$	(a) 194$	(k) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(a) 102$	(k) 103$	(a) 94$	-	(i) 89$	-	(i) 150$	(l) 160$
Fiyat	584$		999$		1853$		5802$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

SAMSUNG GALAXY NOTE II TÜRKİYE'DE

Samsung'un yeni mini tableti Galaxy Note II, geçtiğimiz ay içerisinde ülkemizdeki raflarda yerini aldı. Android 4.1 Jelly Bean işletim sistemiyle gelen ürün, 1280x720 çözünürlüğünde 5,5"lik HD Super AMOLED ekrana (16:9, 267ppi), 1,6GHz hızında çalışan 4 çekirdekli Exynos işlemciye, 2GB belleğe, 16/32/64GB hafıza seçeneklerine ve 3100 mAh pile sahip. FullHD video kaydı yapabilen 8MP'lik arka kamerasına ek olarak yeni Note, 1,9MP'lik bir de ön kameraya ev sahipliği yapıyor. Bunların haricinde, yanında gelen S-Pen isimli kapasitif kalemi kullanılarak el yazısıyla not alabiliyor ya da çizim yapabiliyoruz. Tasarım olarak daha büyük bir Galaxy S III'ü andıran Galaxy Note II, mermer beyazı ve titanyum grisi renkleriyle geliyor. Fiyatınıysa, ee, haberi biraz erken yazdığımdan bilmiyorum. Ama siz biliyorsunuz (bir Google uzağınızda).



TAMİR ATÖLYESİ

"Mektupları yazayım, girişe sonra girerim." dedim. Sonra baktım ki yer kalmamış!

BAŞKA BİR RİCA DAHA

S Merhabalar sayın Oyungezer ekibi (*merhabalar efendim -Mert*). Geçen ayki soruma gönderdiğiniz hızlı ve güzel cevabınız için sizlere gönülden teşekkür ediyorum. Yazınızı bekleyeceğimi ve sadece dergiden okuyacağımı düşünerek heyecan yapmıştım ve içim içimi yemişti (*eski günleeer... Olgay'ın kulakları çınlasın, birkaç mektubumu cevaplamıştı da nasıl mutlu olmuştum -Mert*). Bir de baktım cevap anında önümde (*OGZ acele posta servisi iyi günler diler -Mert*). Çok şaşırdım. Çok kısa olarak bir sorum daha var aklıma takılan (*haydi sor sor -Mert*).
Daha önceki yazımda size açıklamış olduğum sistemimde PCI-e x16 2.0 slotlu DirectX 10 ekran kartım, TechPowerUp GPU-Z 0.6.4 programında 1.1 modunda ve sağ tarafında bir soru işaretiyle gösteriliyor. Daha önce sitelerde araştırdım ama tatmin edici bir cevap ve çözüm bulabilmiş değilim. Program üzerindeki açıklamaları aşağıda size de linkini attığım resimde gösterdim. Gerek güç ayarlarımın performans üzerine kurulu, gerekse ekran kartımın sürücüleri yüklü ve güncel olmasına rağmen bir sonuç alamadım. Beni rahatsız eden 2.0 performansını almıyor olabilir miyim (*ı-ıh -Mert*)? Çünkü resimde de 3 dk. boyunca render testi altına sokmama rağmen ekran kartı 1.1 modunda herhangi bir değişiklik olmadı. Oyunda da aynı şekilde bir değişme olmuyor. Yalnız ufak bir hatırlatma yapmam gerekirse BIOS ve anakartımın driver ve güncellemeleri yüklü değil sistemimde. Bu neden oluyor olabilir mi? (*yok -Mert*)
Tüm bu anlattıklarıma yönelik sorunuma çözüm olarak ne yapmam gerek ve sorun neyden kaynaklanmakta (*sorununu geçtiğimiz ay da anlatmıştım ben sana: Bilgisayarından çok şey bekliyorsun -Mert*). Çok merak ettiğim bu konu hakkında sizden bir çözüm bekliyorum. Sistemim şu şekilde: Intel Pentium Dual-Core E5400 2.7 GHz işlemci, Axle GeForce GTS 250 1GB 256 Bit ekran kartı, Asus P5G41T-M LX anakart, 1x2GB + 1x4GB Kingston 1333 MHz DDR3 bellek. Şimdiden cevabınız için teşekkür ediyorum (*mahalle baskısı yapmayın bana! -Mert*). İyi çalışmalar. -Ufuk DEMİRKIRAN

C Selamlar, Sorunun cevabı burnunun dibinde aslında. Anakartın PCIe 2.0 desteklemiyor (*sanırım bu kadar basit bir şey beklemiyordun -Mert*)! Eğer feci şekilde yanılmıyorsam. Bakayım... Hah, Intel G41 Express Chipset var anakartınnda. Evvet, o da PCIe 1.1 destekliyor zaten, 2.0 değil. (:
"Bilgisayarının nefesi tükenmiş." dediğimde abartmıyormuşum di mi?
Kaldı ki ekran kartın ne yazık ki aşırı düşük bir model olduğundan, bu hız farkı hiçbir şekilde seni etkilemeyecektir. Programdaki soru işareti de, görselde de gördüğün üzere soru tamamen bilgi verme amaçlı. Görüşmek üzere.

FORWARD KRALI!

S Selamlar Mert ve Oyungezer ekibi. Uzatmadan sorulara geçiyorum (*o kadar forward'dan sonra hakkındır Mesut. -Mert*)
1- Masaüstü bilgisayarım için yazma ve okuma hızı iyi olan 1TB'lık sabit disk ve 256GB'lık SSD almak istiyorum. Piyasada çok fazla model olduğu için işin içinden çıkamadım, please help (*ibret-i alem olsun diye silmiyorum bunu -Mert*).
2- 40" bir TV bilgisayar monitörü olmak için fazla mı büyük? Büyük olur dersen bana 200Hz, 4 adet HDMI çıkışı olan bir TV önerirsen süper cool olur (*önermez miyim khardeshim benim yhaa -Mert*).
3- Geçtiğimiz aylarda yaptığınız dizüstü dosyası süper cool olmuş (*ona öyle demeyelim de... -Mert*). Fakat muharebeyi kendi açımdan değerlendirdiğimde karşıma kafa karıştırıcı sonuçlar çıktı... Sizin yaptığınız muharebeye kadar ASUS G75 almayı düşünüyordum (*beh hâlâ düşünüyorum ama alamıyorum. Düşünmek, başarmanın (bu durumda ürünü satın almanın) yarısıdır demişler ama para mevzuna hiç girmemişler. -Mert*) fakat muharebeye katılan bir aday bütün düşüncemi alt üst etti. Artık bir Monster dizüstü almayı düşünüyorum, paramız Türk sermayeye gitsin. Sorum şu: Monster, muharebeye katılan bütün adaylardan nasıl ayrılıyor ve diğer adaylardan farkı nedir (*"sorum" demişsin ama "sorularım" olmalıymuş -Mert*)?
Dipnot: ilk e-posta bayağı bir eksikti, iPod'u ters çevirince göndermiş postayı (*peki ya o forward'lar? -Mert*).
Dipnot 2: Tavsiye istediğim ürünler için kriterlerim en ucuz ve kaliteli olanlar (*biz onlara genelde fiyat/performans oranı yüksek ürünler diyoruz ve evet, biz de o tür ürünleri daha çok seviyor ve tercih ediyoruz -Mert*). TV'de marka tercihim Sony, ama kriterlerime uyan diğer markalarda kabulümdür (*Bravia'lar biraz tuzludur yalnız? -Mert*).
Teşekkürler, Kolay gelsin. -Mesut KÖKSAL
iPod'umdan gönderildi (*ah bir iPod'um olsa... :(-Mert*).

C Selamlar Mesut, 1- 1TB'lık sabit disk olarak, bu ay ***İdeal Sistem***'imize giren Western Digital Caviar Blue'yu seçebilirsin. Eğer biraz daha performans istiyorsan (tabii öyle uçuk farklar bekleme) yine 1TB'lık Caviar Black'e yönelmek de mantıklı. SSD olarak da sana, 560MB okuma ve 510MB yazma hızlarına sahip olan (tabi ki OCZ'den gelen veriler bunlar) 256GB'lık OCZ Vertex 4 serisi canavarı önerebilirim. Fiyatı da, hemen bakıyorum... 496TL Vatan'da. İdeal.
2-40", TV olarak olmasa da monitör olarak bana göre çok çok çok büyük. Özellikle de o ürünü çoğunlukla monitör olarak kullanacağımı düşünürsek. Ama belki Burak ustaya göre değildir, bilemem. Demem o ki bu ürünü sen kullanacaksın, o nedenle büyük olup olmadığın senin karar vermen gerekiyor. Ama "Yukarıda saydığım özellikler ışığında sen olsan ne alırdın?" diye sorsaydın (ki böyle sorsaydın ÖSS sorusu gibi görünürdü) şöyle bir şey olurdu sanırım: *http://bit.ly/T6F9bl* (Hatta o bile biraz büyük de, senin isteklerin doğrultusunda bulabildiğim en uygun modellerden). Sitedeki "Nereden alabilirim?" sekmesinden kendine en yakın mağazayı bulabilir, telefonla arayarak stok sorabilirsin.
3- Ben bilmem ustam bilir. Burak Usta? *(Vallahi aslında rakiplerinden ayrılan yönlerini tek tek dosyaya yazmıştım ama kısasından burada da çiziktireyim. Monster'ın en büyük avantajı yerli montaj olduğundan bilgisayarı sizin istediğiniz gibi toplayabilmeleri ve gene isterseniz içerisindeki tüm parçaları değiştirebilmeleri. Yani grafik işlemciniz ya da anakartınız bir süre sonra çağ dışı kalmışsa ve yetmiyorsa, RAM eksik kalmışsa bunları kolayca değiştirtebilirsiniz. Dezavantajı ise sade tasarımı diyebiliriz. Ha tabii bir de toplama sistem olduğundan ve Monster'ın test prosedürlerini bilmediğimden sorun çıkarma ihtimali var ama bildiğim kadarıyla Monster bunları kısa sürede gideriyor. Bu konuda çok hassaslar çünkü rakiplerine göre en büyük avantajları toplama olmaları. -Burak)* Dipnotlara not: LG de iyi markadır. Görüşmek üzere.

EKRAN KARTIMI DEĞİŞTİRMEK İSTİYORUM

S Arkadaşlar merhaba (*hoş geldiniz efendim, nasıl yardımcı olabiliriz? oluum, bi çay getiir! -Mert*), 1,5 senelik bir masaüstü bilgisayarım var. Ekran kartım GTX450. Fakat bazı oyunlarda artık sorun yaşıyorum (*doğaldır -Mert*). Bu nedenle artık ekran kartımı değiştirmek istiyorum. 8GB'lık DDR3 belleğim ve 4 çekirdekli Intel Core i5 işlemcim var. Anakartım Asus P7P55 LX, güç kaynağım 650 watt'lık. NVIDIA'dan çok memnunum, o nedenle Asus GTX 560Ti DirectCU II Top GDDR5 1GB 256bit DirectX 11 ekran kartı almayı planlıyorum. Anakartım bu ekran kartıyla bir sorun yaşayabilir mi (*gül gibi geçinirler -Mert*)?
Bir de yeni çıkan daha uygun fiyatlı NVIDIA GTX 650 ve GTX 660'lar var. Asus GTX 650 DirectCU GDDR5 1GB 128bit DirectX 11 ve yine Asus'un GTX 660 DirectCU II GDDR5 2GB 192bit DX11 ekran kartlarını gözüme kestirdim (*ille de Asus olsun diyorsun yani -Mert*). Hangi kart daha iyi olabilir? (*tabiy ki GTX 660 -Mert*) Teşekkürler. İyi çalışmalar.
-Ethem Ercan OKTAYOĞLU
(Ethem'in iPod'undan gönderilmedi. -Mert)

C Hoş geldin Ethem, Öncelikle sistemin, ayrıntılı özelliklerine girmemiş olsan da, fena durmuyor. Şu saydığın hiçbir ekran kartıyla bir sıkıntı yaşamayacağını garanti ederim sana. Uyumsuzluk falan da olmaz merak etme. Şimdi gelelim düşündüğün ekran kartlarına. Öncelikle NVIDIA GTX 650'yi, performansından dolayı sil at kafandan. GTX560ti de eskidi artık, bu saatten sonra ona para saymaya gerek yok. Kısacası yukarıda da dediğim gibi, bu kartlar arasında alman gereken kart NIVIDA GTX 660'tır (*ya da senin deyiminle "Asus GTX 660 DirectCU II GDDR5 2GB 192bit DX11" -Mert*). Hatta fiyatına göre alınacak en iyi kartlardan biridir. Hayırlı olsun ekran kartın. İyi oyunlar.

PAZAR YERİNDEN BİHABERİM!!! (başlığı ben attım, nasıl olmuş?!! -Mert)

S Selamlar, Ben 15 yaşında sıkı bir bilgisayar oyuncusuyum. Elimde şu anda Intel Pentium 4 işlemcili bir dinozor var (2005 yılında toplamıştık) ve ben bu bilgisayarı elden çıkarıp AMD FX-Series 4100 Black Edition işlemcili bilgisayar toplamak istiyorum. Bütçem 1500 TL civarında. Bu işlemciyle birlikte hangi bileşenler alınabilir (anakart, ekran kartı vs). Cevaplarsanız çok sevinirim. (*Organize Sanayi'yi okumayanlar nasıl da belli ediyorlar kendilerini… -Mert*) -Oğuz Kağan ÇOLAK

C Merhabalar Oğuz,
Tam da bahsettiğin sistem, birkaç aydır ***Ekonomik Sistem***'imiz bizim. O nedenle hemen bir sayfa geri gidiyorsun, ve Pazar Yeri tablolarımızdaki ilk sistemimiz olan ***Ekonomik Sistem***'i bir kenara yazıp tutuyorsun bilgisayarcının yolunu. Ya da dergiyle beraber git de reklâmımız olsun *(hehe -Mert)*. Bu bilgisayarı topla, kalan bütçenle de ihtiyacın varsa monitör, hoparlör, klavye falan bakarız sana. O konuda bir bilgi vermediğinden dolayı, susma hakkımı kullanıyorum şimdilik.
Güle güle kullan.

MUHTEMELEN EKRAN KARTI ÖNERİSİ (maalesef, total bir öneri olacak :(... -Mert)

S Sevgili Oyungezer ahalisi ve çok muhterem Goyun, Hepinize hayırlı işler, bol güneşler diliyorum *(kış geldi ama, bol güneşsiz günler bizi bekliyor ki ben de onu istiyorum zaten -Mert)*. 3 aylık "E-posta atsam mı, atmasam mı??" serüveninden sonra "Ahan da atıyorum!!" moduna geçmiş bulunmaktayım *(belli -Mert)*. 4 yıldır mutlu bir birliktelik geçirdiğim bilgisayarımla aramız biraz bozuk bu aralar. Film izlerken çok iyi anlaşıyoruz ama birlikte bir türlü oyun oynayamıyoruz *(üzgün smiley -Mert)*. Birkaç hediye ile gönlünü alabileceğimi ve keyifle oyun oynayacağımızı düşünüyorum. Fakat sorun şu ki, ne hediye alacağımı bilmiyorum. Sizden ricam, Sevenlere elinizden geldiğince yardım etmeniz... Hatunum şu özelliklere sahip (sesli gülmeyin lütfen *(bilgisayarla nasıl bir ilişki kurduğunu anlamamakla birlikte bilmek, ve hatta düşünmek istemiyorum -Mert)*): Intel Core 2 Duo E4700 2.6GHz işlemci, Foxconn G31MV/G31MV-K anakart, 2GB 333MHz (markası meçhul bunun) ve 1GB 266MHz Kingston bellek, Asus HD 5450 Silent 1GB ekran kartı (yeni gömdüler hem de bana *(hakikaten sağlam gömmüşler şimdi Allah var -Mert)*), 350Watt güç kaynağı (en azından öyle olması lâzım). 700TL'lik bütçeyle ne/neler alsam da aşkımızı tazelesem? Not: Kendimi, "İzmir'den boyoz ve Çorum'daki akrabaların desteğiyle Çorum leblebisi (baharatlı ve çikolatalısı müthiştir *(biliyorum -Mert)*) gönderebileceğimi söylememin bir faydası olur mu?" demekten alıkoyamıyorum ;). *(yaz o zaman adresimiz: Göksu Evleri, Manolya Sokak… Ya da boşver sen direkt benim adrese yolla. Pendik'te kime sorsan gösterir -Mert)* İzlemediyseniz, *The Dictator* ve *Amelie* filmlerini de tavsiye edeyim *(eyvallah -Mert)*. O hâlde hoş kalın... -Mesut TÜRKMEN

C Selam Mesut, Üzülerek belirtmeliyim ki *(sen hatun falan deyince ben de bi garip oldum, ne diyeceğimi bilemedim -Mert)*, senin o bilgisayardan ayrılman gerekecek Mesut. Yeni parça eklemeyle falan olacak iş değil o bilgisayarın düzelmesi, artık son demlerini yaşıyor zira kendisi. Alacağın herhangi bir parça, o 700TL'nin çöpe gitmesi anlamına geleceğinden dokunma o paraya hiç. Üzerine ekle ve en azından bizim ***Ekonomik Sistem***'den al bi tane (hatta Göktuğ'un kulakları çınlasın, **ÇAK** bi tane!). O zamana kadar da **GOG**'a sar (*Sanitarium*, *Carmageddon*, geçen ay Pixel'de konuk ettiğimiz Beneath a Steel Sky, Earthworm Jim 1&2, Rollercoaster Tycoon vs.), Humble Indie Bundle'ları takip et, bolca film ve dizi izle. Sıkılınca kitap oku. Zaman çabuk geçiyor merak etme. Benim şu anda kullandığım ve 4. senesine yaklaşan bilgisayarımın, sadece kasa ve anakart hâlinde olduğu günler daha dün gibi... Sen de hoşça kal ve hep böyle samimi mektuplar yaz bize *(hep emir kipi kullandım, "Emir'in Yolu" gibi oldu idare ediver -Mert)*.

SİSTEM GÜNCELLEMEK İSTİYORUM

S Öncelikle tüm Oyungezer ekibine, bu denli dopdolu içerikli ve güvenilir bir dergi çıkardıkları için teşekkür ederim *(rica ederim -Mert)*. Ben 33 yaşında iki çocuklu bir aile babasıyım *(ne güzel :) -Mert)*.
İşlerimden eşimden ve çocuklarımdan arta kalan zamanlarda bilgisayar oyunları oynamayı seviyorum. Kahvehanelerde sigara dumanı solumaktansa evde oyun oynamayı tercih ediyorum. Tabii yeri geliyor bazen 2 hafta bilgisayarı açmadığım oluyor. Az ve öz oynayanlardanım doğrusunu söylemek gerekirse. Genelde RYO ve FPS tarzı oyunları oynuyorum. *(Ne güzel bir adammışsın sen Hakan, tam benim kafadan-Burak)*
Toplama masaüstü bilgisayarıma güncelleme yapmak istiyorum. Aslında kullandığım işlemcim baya iyi (AMD Phenom II X4 965) ama bellekleri DDR3 yapmak istediğim için (bu arada bu işlemciyi DDR2 destekli bir anakartta kullanıyorum) anakartı değiştirmek istiyorum. Sorun da burada çıkıyor zaten. İşlemcim iyi, güveniyorum ona ama acaba anakartı değiştireceğimden işlemciyi de Intel olarak değiştirsem mi (evet -Mert)? Maddi durumum gayet iyi ve almamı önereceğiniz parçaları üst seviye klasmanına yakın seçmenizi rica ediyorum (tabii 2500TL'lik Intel işlemci haricinde :)). Acaba şu an kullandığım AMD işlemcimde devam edip sadece çok kaliteli bir anakart mı alsam, yoksa saat hızları yüksek olanlardan Intel i5 işlemci alıp yanına da Asus Sabertooth mu alsam... Lütfen bana yardımcı olun, kararsız kaldım. Intel işlemciye terfi etmekle epey bir performans farkı elde eder miyim? İkinci sorum ise şu an kullandığım (Sapphire VAPOR-X HD 4890) ekran kartımı AMD Radeon HD 7870 ile güncellemek istiyorum. 21,5" monitörüm var ve merak ettiğim ise şu: AMD Radeon HD 7870 ekran kartı bu monitör için yeterli midir *(evet -Mert)*? Ya da acaba NVIDIA GeForce GTX 660 mı alsam daha iyi ederim? AMD Radeon HD 7870 ve NVIDIA GeForce GTX 660'ın hangisi daha performanslıdır?
Bu e-postamı dergide yayınlarsanız memnun olurum. Yayınlamasanız da, e-posta olarak cevap verirseniz de çok makbule geçer. Başarılar tüm Oyungezer ekibine *(teşekkürler -Mert)*...
Saygılarımla.
-Hakan BAL

C Merhaba, Burada yapabileceğin iki şey var Hakan. Birincisi ve daha hesaplısı, işlemcine uygun bir anakart alıp geri kalan bileşenleri de yavaş yavaş ona göre toplamak. İkincisi de, Pazar Yeri sayfalarından bizim ***İdeal Sistem***'i, ***Süper Sistem***'i, ya da bütçene uygun olarak ikisinin karışımı bir sistem toplamak (ekran kartı hariç). Birinci yolu seçersen, sana önereceğim en güzel anakart Asus RoG Crosshair V Formula olur. Ancak ikinci yolu seçmen (hazır bütçe sıkıntın yokmuş) yeni bilgisayarının daha performanslı olacağı ve parçalarına fazla dokunmadan daha uzun süre o bilgisayarı kullanacağın anlamına gelir. Ben senin yerinde olsam ikinci yolu seçerdim kesinlikle (***İdeal*** ve ***Süper Sistem***'in tüm parçaları birbiriyle uyumlu, istediğini birbiriyle değiştirebilirsin bu arada). Bu iki ekran kartının performans testlerinde, NVIDIA GeForce GTX 660 bir boy önde gidiyor. Onu tercih etmen daha mantıklı olacaktır. Yayınladım gitti. Hayırlı olsun yeni sistemin.

Yer yok, yer yok!!!
donanim@oyungezer.com.tr *- Mert*

SANAYİ DEVRİMİ

"Sanayi devrimi sonsuzluğun güneşidir; her ay doğar."
Bu ay, Sanayi Devrimi mağduru gençlere uzattık mikrofonlarımızı. Sanayi Devrimi yüzünden psikolojisininin çok bozduğunu ve her gece saçma sapan icatlarla dolu kâbuslar gördüğünü belirten bu gençlerin açıklaması, yürekleri burktu. Gelin bir de ismini vermek istemeyen bu gençlerden dinleyelim gördükleri kâbusları:



"Rüyamda yine Pendik'teyim. Dedim ki sahile ineyim de iki martı göreyim (niyeyse?). İndim sahile, bir de baktım ki 4-5 tane mavi bişey yüzüyor denizde. Yüzen havuz mu deseem, küvet mi deseem... Mayosunu, sabununu alan girmiş arkadaş. Kese yaptıranı, suyun üstünde sırtüstü uzananı, ağzından su fışkırtanı. Beni gördüklerinde, anında fırlayıp beni de aralarına almaya çalışırlarken uyanıp da zor attım kendimi yataktan. İnsanlar neden bu kadar kötü, neden böyle icatlar çıkarıyorlar. Ühü." -YD, 23, Pendik
bit.ly/OmI4bI

"Sabahtan akşama kadar çalışmışım, kafam kazan gibi. Yenisahra'dan metroya bindim, başımı bir kaldırdım kii... Aman Allah'ım, herkesin kafasının yarısı bir köpekbalığının ağzında ve köpekbalıkları sevinçle kuyruk sallıyor! Daha da korkuncu kimsenin bundan haberi yoktu, herkes günlük yaşantısına devam ediyordu. iPod kulaklığı, kafasındaki balığın yüzgeçine takılmış birine yardım ederken uyandım. O şapkayı aldığımdan beri görüyorum bu rüyaları. Tasarlayanını bir elime geçirirsem..." -EG, 26, Ümraniye
amzn.to/WPYvmt

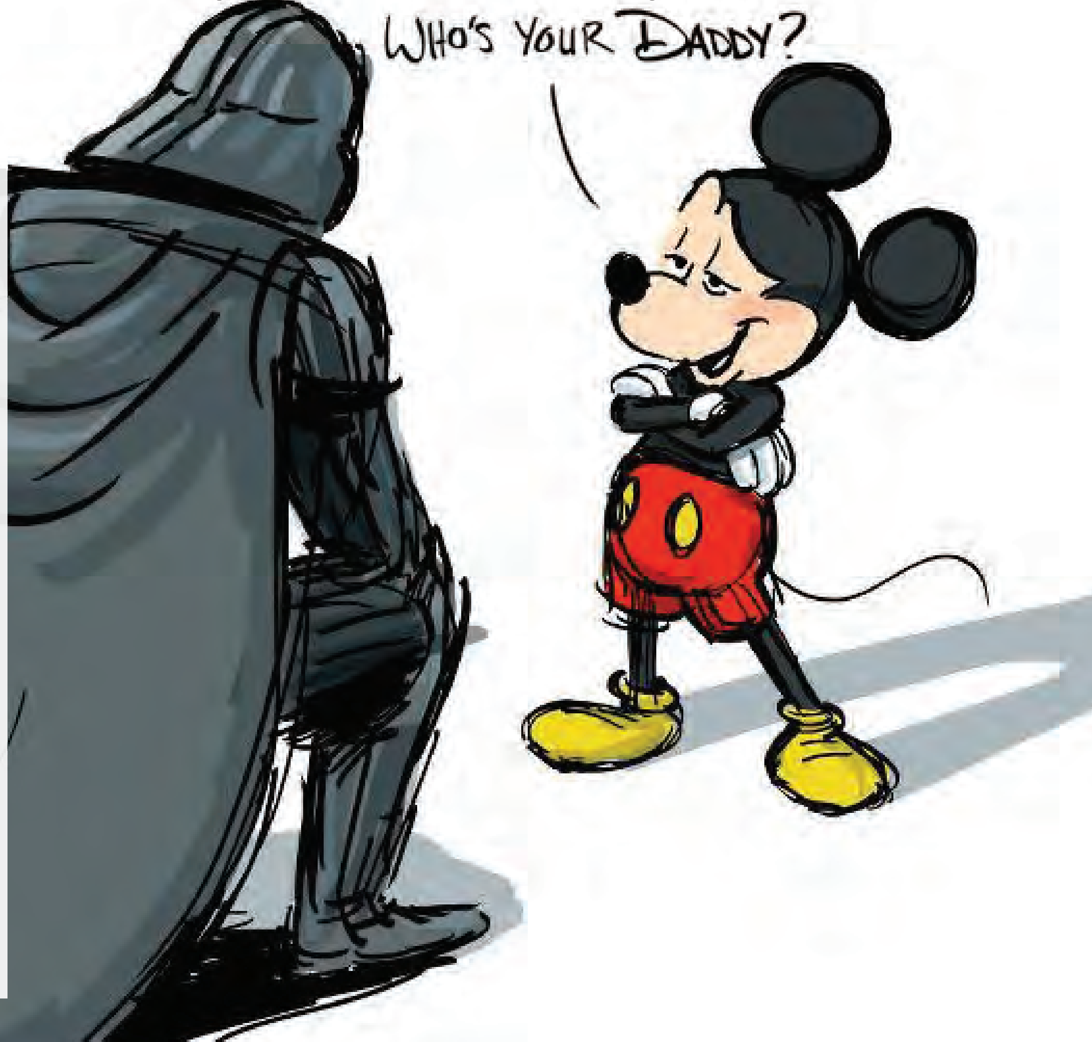
"Eski bir şatonun, her yanı örümcek ağlarıyla kaplı bir salonundayım. Otururken, masanın üzerindeki çatal bıçak dikkatimi çekti. Aynı masa örtüsü gibi, çatalla bıçağı da güve yemişti! Yanımdaki kâhyaya bunu sormak için döndüğümde, adamın kafasının da aynı şekilde olduğunu gördüm ve şok oldum! Artık uyanmanın vakti gelmişti. Uyanır uyanmaz da, internette o gün gördüğüm çatal bıçak takımını hatırladım hemen..." -LD, 22, Gaziosmanpaşa – *bit.ly/bSKREN*



EKRAN DIŞI



MAY THE MONEY BE WITH YOU*



Dün gece yarısı gelen Disney'in Lucasfilm'i satın alma haberi yüreklerimizi hoplattı. Haberin hemen ardından da sosyal medyada insanların "olmaz öyle şey" ve "oldu oldu, çok güzel oldu" şeklinde ikiye bölünmesini heyecanla takip ettik.

Yapılan açıklamalara göre, yedinci Star Wars filmi 2015'te çıkacak ve sonrasında da her 2-3 yılda bir yeni film çıkararak seriye devam edilecek. Yazıyı yazmaya başladığımdan beri şu noktaya kadar metanetimi korumaya çalıştım ama kafayı mı yedin George Lucas? Böylesine bir evrenin kâh kötü oyunlarınla, kâh çizgi filmlerinle, kâh peluş oyuncaklarınla suyunu çıkarman yetmezmiş gibi "Star Wars evrenini yeni nesil film yapımcılarına teslim etme vakti geldi" açıklamanla da insanları -en hafif tabirle- alık yerine koyuyorsun. Tabii ki birçok insan yeni, güzel ve SW evrenine bağlı bir film görmek istiyor fakat sütten yanan ağzımızdaki yaralar henüz geçmediğinden bu açıklamalara pek iyi niyetle yaklaşamıyoruz. Üstelik korkumuz sadece bununla da sınırlı kalmıyor. Anlaşmayla birlikte Disney, bir diğer fetiş unsurumuz Indiana Jones'un da haklarına sahip olacak. Bu sefer hakikaten gücün yanımızda olmasına her zamankinden daha fazla ihtiyacımız var gibi görünüyor.

DAMLA PINAR GÖK

**Para seninle olsun*

EKRANDIŞINDAKİLER

LUCA TRULLI'S RHAPSODY - ASCENDING TO INFINITY

NEREDEN NEREYE



Rhapsody isminin bünyemde uyandırdığı anılar hayatımın çeşitli dönemlerine dağılmış durumda. 2006 yılında yaşanan isim hakları savaşından sonra ortaya çıkan Rhapsody Of Fire'ın ardından Luca Turilli yoluna yeni bir oluşumla ve yeni bir albümle devam ediyor. *Ascending To Infinity*, yıllar süren sinematik, pek atmosferik ve biraz da senfonik metal yolculuğunun ardından Turilli'nin ipleri ele alarak "benim Rhapsody'm bu kardeşim" dediği ve ismini de Luca Turilli's Rhapsody koyduğu yeni oluşumun ilk albümü.

Bu yeni başlangıç için Luca Turilli abimiz gerçekten yerinde ve olgunluk göstergesi seçimlerde bulunmuş. Birincisi, geçmişte ıskalanan söz yazımı kesinlikle geliştirilmiş. Söz-melodi uyumu kesinlikle kakafoni içinde kaybolmuyor. İkincisi, Turilli **Algalord Kestanesi**'nden kurtulmanın verdiği coşkuyla inisiyatifi ele almış ve sonunda her zaman yapmak istediği gibi metafizikten siberpunk'a, mitolojiden karanlık dini temalara kadar zengin bir arka plan yaratmış. Albümün üçüncü değer yaratan noktasıysa, Turilli'nin alameti farikası olan muhteşem gitar-klavye performansının yanında **Alessandro Conti** gibi tam da bu albümün adamı, bangır bangır senfoninin içinde bile sesini yitirmeyen bir vokalin kullanılması olmuş.

Söz yazımı, arka planı, enstrüman performansları ve "sinematik metal" iddiasının hakkını veren prodüksiyonuyla dolu dolu gelen bu albümün en nadide parçaları "Dante's Inferno", "Ascending To Infinity", "Tormento e Passione" ve gelecek kuşaklara ulaştırma sorumluluğumuz olan muhteşem epik, "Of Michael The Archangel and Lucifer's Fall" olmuş. Geç kalmış bir incelemeyle bu muhteşem "gerçek Rhapsody" eserini övme misyonumu tamamlarken İtalya'dan daha çok "sinematik metal" meraklısı delikanlının boy göstermesini temenni ediyorum. **–Onur**

SAFETY NOT GUARANTEED

ZAMANDA YOLCULUĞA HAZIR MISINIZ?

Her şey bir gazete verilen ilanla başlar. İlan aynen şöyledir: *Zamanda geriye yolculuk yapacak biri aranıyor. Şaka yapmıyorum. Döndüğümüzde ücretinizi alacaksınız. Kendi silahlarınızı getirmeniz tavsiye edilir. Bunu daha önce sadece bir kez yaptım. Güvenlik garanti edilmez.*



Bu ilanın kaynağını araştırmak için dergi ahalisi yola çıkar. Darious (Aubrey Plaza) ilanın sahibi Kenneth ile takılırken editörü Jeff eski sevgilisine yamanır, Arnau da grubun safı olarak dengeyi sağlar. Yolculuk farklı bir hayat tecrübesi olarak herkese yansıtacaktır.

Adını muhtemelen daha önce duymadığınız *Colin Trevorrow*'un bu ilk ciddi bağımsız filmi, sanıldığının aksine bir bilimkurgu filmi değil. Yine de geçen senenin Another Earth'ü ile kesiştiği noktalar var. Nihayetinde karakterler vaktiyle *kırılmış* karakterler. Zamanla araları pek yok ve herkes gibi "*keşke...*" ile başlayan dilekleri var. Bir yandan da "ya ilanın sahibi ciddiyse" sorusu kafanızı kurcalıyor ve kendi hayatınızdaki hikâyelerin izdüşümlerini size fark ettiriyor film.

Yazar ve yönetmen yine de bu hikâyeyi bir drama sokmamak için itinayla çalışmış. Tablo acıklı olsa da bol bol gülüyoruz. Hafif bir naiflik, iyimserlik akıyor filmden. Bu yüzden aroması tatlı. Bittiğinde soru işaretleriniz olsa da keyifli zaman geçirdiğiniz bilincinde film sizinle birlikte yaşamaya devam ediyor. Çok doğru, çok güzel şeyler söylemese de yarın kiminle, nasıl karşılaşacağınızı, sizi nerelere getireceğini önceden bilemeyeceğiniz gerçeğini hatırlatıyor. Yılın önemli bağımsızlarından Safety Not Guaranteed. - **Volkan**



MARKUS ZUSAK - HİÇ KİMSE SIRADAN DEĞİLDİR

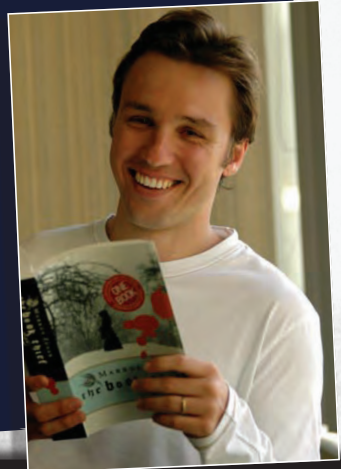
SIRADAN GÖRÜNÜMLÜ SIRADIŞI ŞOFÖR

Bu ay hem ön hem de arka kapaklarına bakarak aldığım, keyifle okuduğum bir romandan bahsedeceğim. Kapakta yer alan koyu renk iskambil kartları ve gene koyu renk bir taksi bir oyuncu olarak ilgimi çekerken "neden ben diye sordum Tanrı'ya, bir şey söylemedi. Güldüm ve yıldızları izledim. Yaşamak güzeldi…" cümlelerinin öncesindeki ve sonrasındaki öykü de merak uyandırdı doğrusu.

Markus Zusak, Avustralyalı bir yazar. Avustralya'da küçük bir şehirde, kulübesinde köpeği Kapıcı ile yaşayan



on dokuz yaşındaki "sıradan" şoför Ed Kennedy'nin, kendi deyimiyle "sıradan" ve biraz da sıkıcı yaşamını anlatıyor 450 sayfa boyunca. Kendi gibi "sıradan" dostları mark, Ritchie ve Audrey ile oynadıkları iskambil oyunları, gizemli kişilerin yolladıkları iskambil kartlarına yazılı tuhaf bulmacalar eşliğinde -başlangıçta durumunun farkına bile varmadan – bir "iyilik meleği"ne dönüşme çabasını izliyoruz başkahramanın. Rahatlıkla bir macera oyununa uyarlanabilecek bu basit ve sevimli uzun öyküyü tüm oyun/kitap severlere öneriyorum. **–Noyan**



TO ROME WITH LOVE

WOODY ALLEN ROMA'DA

Sizi bilmem ama bir sinema takipçisi olarak Woody Allen'ın şehirlerle yaşadığı dansları fazlasıyla ilginç buluyorum ama Allen filmlerinin hiçbirinin o şehirleri anlattığını düşünmüyorum. To Rome With Love da Roma'da oluşmayı bekleyen sayısız hikâye anlattığını iddia ediyor; ancak bunun yerine biraz kabaca da olsa "Woody Allen Roma'da" temalı bir filme dönüşüyor. Allen'ın son dönemdeki işlerini izlememiş sinema severler belki de hiç ummadıkları bir filmle karşılaşacaklar To Rome With Love'ı izlerken. Elbette bu durum illa ki kötü bir sonuca gebe kalmak durumunda değil.

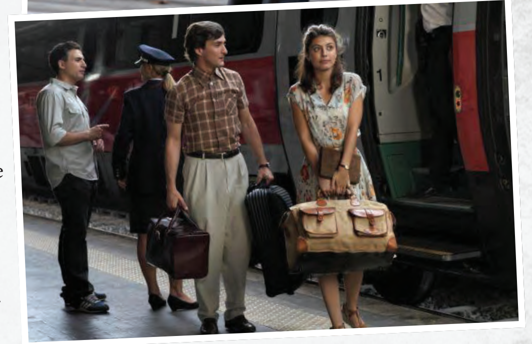
Roma'ya Sevgilerle zaman zaman birbirini tamamlayan, bazense tezat oluşturan toplamda dört farklı hikâyeyi bir arada götürüyor. Ben sanırım konseptlere biraz fazla takıldığından durumu yadırgadım; ancak karakterlerin ve işlenişin "fazlasıyla" İtalyan olmasını saymazsak sadece tek hikâye "işte bu ancak Roma'da" yaşanır diyebileceğim türden bir kurguya sahip. Film sayesinde ilk defa Ellen Page'in neden yere göğe sığdırılamadığını anlayabildim. Öncesinde muhteşem Zelda Fitzgerald'ıyla akıllara kazınan Alison Pill, yine bir Woody Allen filminde oynadığı Roma'yı gezip aşkı bulan Amerikalı turist kimliğini fazlasıyla iyi benimsemişti.





İtalyan sinemasıyla özdeşleşmiş Roberto Benigni, Penelope Cruz ve Alec Baldwin gibi Hollywood destekli kadroya rağmen yine parlamayı fazlasıyla başarıyor.

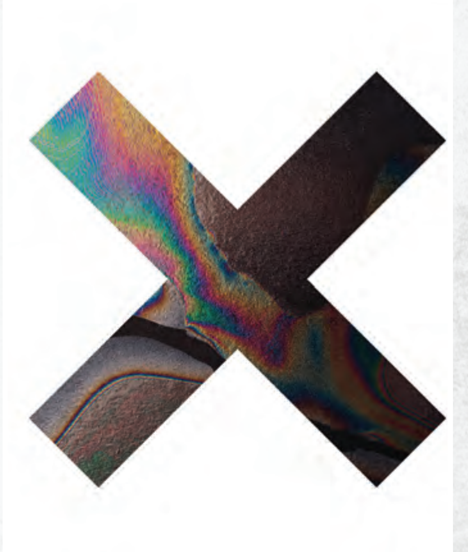
Söylediğim üzere Roma'ya Sevgilerle, belki beklediğim -itiraf etmem gerekirse biraz da özlediğim- Woody Allen filmi değil. Ancak bütün kurgunun, teknik eleştirilerin ötesinde sunduğu basit ama samimi öyküleriyle yaklaşık 120 dakikamı yüzümde salakça bir sırıtışla geçirmemi sağladı. Yine de Woody Allen filmleriyle büyümüş bir çocuk olarak, insan ister istemez orada bir yerlerde Roma'nın veya Paris'in de ötesinde henüz hiç görmeyip merak ettiğim bir şehir olduğunu biliyorum. **–Ali**



THE XX - COEXIST

VARLIĞIN DAHA AZ DOKUNUYOR ARTIK





The xx'i ilk dinlediğim o sabahı bugün bile bütün netliğiyle hatırlıyorsam, sebebi şüphesiz ki benim sefil hafızam değil yaşadığım o şaşkınlık anının unutulmazlığıdır.

Üç yıl önce, o sabahın köründe Crystalised'ı büyülenmiş gibi çevire çevire dinlerken her şeyi söylemeye gücü yeten bir sessizlik keşfettiğimi düşünmüştüm. Kendilerine koydukları isimden yaptıkları albümün kapağına, şarkıların sözlerinden notaların dizilişine kadar her şeyiyle sadeliği yücelten bir gruptu The xx.

Şimdi düşünüyorum da, ikinci albümü o kadar yana yakıla ve coşkuyla beklemek bu sakin sese haksızlıktı aslında, ama elden ne gelir... Coexist'i iki aydır büyük bir zevkle dinliyorum ve ufak ufak sindirmeye devam ediyorum hâlâ ama açıkçası "üç yıldır beklediğim o albüm" olarak değil, ilkinin içindeki gizli şarkıları daha yeni bulmuşum gibi. Sanki geçen zaman boyunca derin bir uykuya yatmış The xx, hiçbir şey yaşanamamış bu yüzden, söylenecek sözler birikmemiş. Belki anlatacak birkaç rüya, o kadar... Ama onlar da tüm rüyalar gibi öylesine kolay uçup gidiyor, öyle hızlı kopup ayrışıyor ki ne bir şarkıyı diğerinden ayırmak mümkün oluyor ne de albümün bütününde tutunulacak bir anlam bulmak.

Yine de tamamen kayıp değil, bir şeyler var Coexist'te. Sıra ne zaman ona gelse sesi açma ihtiyacı duyduğum Swept Away var mesela, ve *"Bu kadar uzaktayken nasıl böyle yakınımda olabiliyorsun"* deyişi var. **–Serpil**

THE 69 EYES - X

HELSINKI VAMPİRLERİNDEN TAZE BİR ISIRIK



Günlük hayatta siyah deriler kuşanıp kurukafalı kolyeler, yüzükler takıp takıştıran, suratına ağır makyaj yapan biri değilimdir *(ama hafif makyaj yaptığın bir gerçek –Damla)*. Fakat içten içe goth alt kültürüne bir yakınlık duyar ve bu tarz müzikleri de keyif alarak dinlerim. Özellikle belirli bir ses tonuna karşı adeta bir zaafım var. Şimdiye dek beni en çok etkileyen ses ise Finlandiyalı gotik rock grubu The 69 Eyes'ın geçenlerde kırk dördüne basan, tipinden hiç ummayacağınız şekilde zamanında analitik kimya üzerine yüksek lisans yapmış ve halen bir UNICEF iyi niyet elçisi olan vokali Jyrki 69'a ait.

YouTube'daki *NuclearBlastEurope* kanalında rastladığım albüm öncesi tanıtım videolarında "açık ara bugüne kadar yaptığımız en iyi albüm", "22 yıl sürdü ama sonunda başardık" gibi aşırı iddialı tümceler kurmuştu grup üyeleri. Pek de başarılı olmayan son çalışmalarının ardından X, abartıldığı kadar olmasa da, beklediğimden iyi olmuş. Albümden özellikle *Love Runs Away*, *If You Love Me The Morning After* ve bir de klibi bulunan *Red* gayet hoş ve akılda kalıcı parçalar.

The 69 Eyes'a dair benim de katıldığım genel kanı, Paris Kills sonrası bir düşüşte oldukları yönünde. Fakat eğer grup üyelerinin burnu havada tavırları ve müziklerinin daha popüler melodilere kayması umurunuzda değilse, tırmıkları kaldırın, çünkü dinlemesi gayet keyifli ve dilinize dolanacak bir albüm X. **–Eren**

WINTERSUN – TIME I

ZAMAN NASIL DA AKIP GİDİYOR

Wintersun da kim yahu diyorsanız, hemen ilgili mecralardan 2004'te çıkardıkları ilk albümü edinip dinliyorsunuz. Muhtemelen dibiniz düşecek, aradaki albümleri de dinlemek isteyeceksiniz. Ama üzgünüm, çünkü yok. Wintersun seri üretim yapan Finli bir grup hiç olmadı. Hatta grup bile değildi. **Jari Mäenpää** ilk albümün her şeyini kendi yaptı. Aradan sekiz koca sene geçti ve Jari nihayet finansal kaynağını buldu ve bize Finlandiya metalini geri getirdi.

Çok önceden bahsetmişti Jari, *bu sefer Japon tınılarını kullanacağım albümde* diye, sözünde de durdu. Dört parçanın da ilk kısımları bu tınıları yansıtıyor. Müthiş bir sentez olmuş. Albümün dört parça olduğuna bakmayın; 40 dakikadan fazla sürüyor şarkılar. Aslında albüm çok daha uzundu, fakat dağıtıcı firma albümü ikiye böldü ve ikincisini bir süre sonra dağıtacak. Mantıklı bir karar çünkü Wintersun'dan yeni bir şeyler dinlememiz eminim ki uzun zaman alacaktır. Zira bu melodiler ve sözler ancak uzun yıllar boyunca akla gelir, pişer ve üretilir. İkinci parça olan *Sons of Winter and Stars*'ı dinlediğinizde ne demek istediğimi anlayacaksınız. Dört bölümden oluşan şarkının her bölümü ayrı bir güzel. Sözler, marş ve orkestral öğeler abartılmadan ustalıkla zemine döşenmiş. *Land of Snow and Sorrow* ve *Time* da ondan aşağı kalır değil.

Finlandiya'da zaman da, kış da farklı geçer bize göre. İnsan üzerindeki etkileri de farklı olur haliyle. Yıllardır Finlandiya metalinde bunu görürüz. Ama kabul edelim uzun bir süredir taze hava yok coğrafyada. Nitekim Wintersun 2004'te olduğu gibi yine kendisini hatırlatıyor. Zamanla birlikte neler yitirdik, bir güzel anlatıyor. **–Volkan**





TESS GERRITSEN - BUZ GİBİ SOĞUK

SOĞUK HAVALARLA İYİ GİDER

Bizde daha bu ay yayınlanan *Buz Gibi Soğuk* aslında Tess ablanın 2010 yılında yazmış olduğu bir roman. Yazarın önceki kitaplarını okuduysanız zaten ne kadar başarılı olduğunu, tıp mezunu olmanın kazandırdığı birikimi kitaplarına ne kadar ustaca yansıttığını biliyor olmalısınız. Buz Gibi Soğuk da hakikaten okuyanı esir eden ve sonuna gelene kadar rahat bırakmayan tarzda bir kitap. Şöyle özetleyeyim; "bu Tess bir harika, dostum."

Bu yeni Rizzoli & Isles romanında olaylar bir tarikatın etrafında gelişiyor. Bildiğiniz gibi aslında Amerika'da içine kapalı bir şekilde yaşayan çok sayıda tarikat var. İnsanların genellikle dış dünyadan bihaber olduğu, çoğunlukla teknolojik nimetlerden de faydalanmadığı bu tarikatların başında, müritlerin körü körüne inandığı bir şeyh (bizdeki karşılığıyla) bulunuyor. Bu tür bir konuyu gizem ve cinayetlerle birleştirmek başlı başına ilgi çekiciyken Tess Gerritsen olayı bir adım daha ileriye gidiyor ve tüm bu olayların ortasına kurban olarak Maura Isles'ı yerleştiriyor.

Buz gibi bir hava, alelacele terk edilmiş görünen Ahret ismindeki ıssız bir kasaba, sağda solda ölmüş hayvanlar, evlerdeki kan lekeleri, kendisini içinden çıkılması güç bir durumun içinde bulan Maura ve onu bulmak ve kurtarmak için çırpınan Jane... Hele bir de Rizzoli & Isles dizisini seyrediyorsanız kitaptaki karakterlerin yüzlerini de yerlerine koyuyorsunuz ve bir anda heyecan dolu bir dizi bölümünü izliyormuş gibi hissediyorsunuz. Türü sevenlere şiddetle tavsiye ediyorum. **–Eser**





CLOUD ATLAS
BOL PATLAMALI SANATSAL ŞAMATA

Kocaman bir film, ne ararsanız var içinde. Drama, aksiyon, korku… Bazen duygu ve karakter dolu bir sanat filmi oluyor, bazen bilimkurgunun dibine vuruyor. Geçmişte de geçiyor, bugünde de, gelecekte de. Bir dolu yıldız var. Tom Hanks, Halle Berry, Hugo Weaving … Üstelik altışar ayrı karakteri oynuyorlar. İyi kalpli bilim adamı Tom Hanks de var, kötü kalpli doktor veya şaşkın köylü Tom Hanks de… Filmden çıkarken biletinize bakıyorsunuz emin olmak için, benden altı film parası almış olmasınlar diye.

Kısacası kocaman bir salata Cloud Atlas. Fesleğenli, balzamik sirkeli meyve salatası. Tam sizi sardığını düşünürken, "bu ne yahu" dedirtebiliyor, ucuzlaştığı bir anda birden parlayabiliyor. İzlediğiniz şeyden tutarlılık bekliyorsanız büyük bir hüsran, aralarda düşse bile filmin içindeki harika anlar için izliyorsanız çok güzel bir film. Terry Gilliam seviyorsanız en güzeli.

Tykwer ve Wachowski'lerin yaptığı büyük bir hata var: Her rolün adamı olmayan adamları her rolde oynatmaları. Mesela Hugo Weaving uzak ve soğuk karakterlerin adamı, bu adamdan bir Old Georgie çıkmıyor işte. Ya da ne kadar boyasanız da Halle Berry'den Jocasta, Doona Bae'den Tida olmuyor, Tom Hanks badass oynayamıyor. Eğer olmuyorsa olmuyor deyip her oyuncuyu illa her segmente sokuşturmaktan vazgeçseler filmi bir hayli kurtarabilirlermiş. Çünkü oyuncu ve rol oturduğunda mesela Halle Berry'yi Luisa Rey, Ben Whishaw'ı Robert Frobisher, Doona Bae'yi Sonmi rolünde izlemek büyük keyif. Ya da filmdeki bütün karakterleri Susan Sarandon oynasaymış olabilirmiş.

Filmin en güzel yanı romanın kabuğunu kazıyıp özüne inememiş olması. Bir filmi izlediğimde romanı okumanın anlamı kalmamışsa üzülüyorum. Romanla kıyaslandığında filmde o kadar çok parça eksik ki film azıcık ilginizi çekmişse oturup romanı zevkle okuyabilirsiniz. Hem böylece üç gün önce buzdolabından çıkan Sonmi nasıl oldu da filozofa dönüştü çözebilirsiniz.

Bu arada filmin Türkçe altyazıları çok kötü. Romanın her segmentte ustalıkla değişen dili, filmde de aynı karakteri az çok gösterse de Türkçe altyazılar hep aynı düzlükte gidiyor.

Bu filmde bir başyapıt çıkaracak malzeme fazlasıyla vardı, altı iyi film çıkaracak malzeme de vardı ama sonuç sadece iyi bir film. Hakkını yemeyelim, yılın en iyi 10 filminden biri. Ama bir film çıkışta insana şurası da şöyle olsaymış dedirtmemeli. -**Tuğbek**

PSY
FENOMENİN DÜNÜ VE BUGÜNÜ



Gangnam Style dediğimizde artık kimden bahsettiğimizi bilmeyen kalmadı. Bir anda birileri tarafından suratımıza fırlatılan Güney Koreli sanatçı Park Jae-sang (PSY), Youtube'da yaklaşık 630 milyon kere izlenmiş Gangnam Style videosuyla 2012'nin açık ara en çok konuşulan ismi olmayı başardı. Peki bu adam bugüne kadar kuytu bir köşede bekliyordu da aniden hoplayıp zıplamaya mı başladı? Dünya çapında patlama yaşamasına neden olan Gangnam Style şarkısının altıncı stüdyo albümünde yer aldığını düşünürsek hakkında konuşulması gereken başka şeyler olduğunu anlayabiliriz.

31 Aralık 1977 tarihinde Seul'ün Gangnam bölgesinde (şarkıdaki Gangnam'ın ne olduğunu merak edenlere) dünyaya gelen PSY, Boston'daki Berklee Üniversitesi'nde müzik eğitimi almış bir sanatçı. Ancak ilkokuldan bu yana eğitimle arası pek iyi olmadığından ve daha çok insanlarla dalga geçebilmek amacıyla okula gittiğinden Berklee'den de öğrenimini bitirmeden ayrılmış olması şaşırtıcı değil. İlk albümünü 2001 yılında çıkarmış olsa da yükselişini gerçekleştirdiği albüm olarak 2002'de çıkardığı Champion albümünü gösterebiliriz. Bunda albüme ismini veren Champion isimli şarkının Seul'de gerçekleşen 2002 Dünya Kupası'nda marş olarak kullanılmasının etkisi elbette büyük. Aslında 2002 yılında, düşüş ile yükselişi aynı anda yaşaması olayı biraz ironik kılıyor. Sene içerisinde önce marihuana bulundurmaktan tutuklanan, sonrasında da albümü gençlere kötü örnek oluyor diye yasaklanan PSY, hemen ardından yükselişe geçerek güzel bir başarı örneği ortaya koyuyor aslında. Sonrasındaysa "yürü ya kulum" kontenjanından önü açılan sanatçı, peş peşe çıkardığı başarılı albümlerin ardından 2012 Londra Olimpiyatları için Kore'nin tezahürat şarkısını yaparak ününü iyice yükseltmeyi başardı.

Sonrasıysa malum, bir Gangnam Style'dır ki durdurabilene aşk olsun. Yüz binlerin izlediği konserler, milyonların izlediği televizyon şovları derken PSY günümüzün en çok konuşulan fenomeni olmayı başardı. Diğer şarkılarına da biraz göz atarsanız bu başarının kısa süreli olmayacağını da anlayabilirsiniz. Bir süre daha hoplayıp zıplayacağız görünen o ki. –**Turgut**



GELSE DE GİTSEK

Bu yaz The Avengers, Dark Knight Rises, The Amazing Spider-Man, Battleship, Men in Black III, Prometheus derken bilim kurguya ve süper kahramanlara doyduk diyebiliriz. Zaten her yaz genelde büyük prodüksiyonlu bilim kurgu ve aksiyon filmleri vizyona girer ve bütün yazın hasılatını süpürürler. Birçok yapımcı şirket kaliteli filmlerini, hem bu filmlere gişede yem olmamak için hem de Oscar'a göz kırpmak amacıyla sonbahar-kış sezonunda vizyona sokar. Yani blockbuster dönemi bitti diye üzülmeyin asıl sinema zevki şimdi başlıyor. İşte benim dört gözle beklediklerim… **–Pozan**

LIFE OF PI

Bu sene Cloud Atlas'tan sonra en çok beklenen kitap uyarlaması kuşkusuz Life of Pi. *Yann Martel*'in aynı isimli çok satan kitabından uyarlanan film hayvanat bahçelerini Amerika'ya taşıyan bir ailenin deniz kazası geçirmesinin ardından Pi Patel'in ufak bir sandal üstünde bir zebra, bir sırtlan ve bir Bengay kaplanıyla birlikte hayatta kalmaya çalışmasını anlatıyor. Eşsiz görüntüler eşliğinde ruhsal bir hikâyeye dönüşen bu yolculuğun nasıl bittiğini kitabı henüz okumayanlar olarak film vizyona girdiğinde göreceğiz.

WRECK-IT RALPH

Sonunda her şeyiyle video oyunlarıyla ilgili bir animasyon geliyor. Fragmanını ilk izlediğimde özellikle bir retro oyun sever olarak aklım çıktı diyebilirim. Bit atari makinesinin içinde yaşayan kötü oyun karakteri Ralph artık kötülükten sıkılıp kahraman olmayı amaçlar ve oyun dünyasının içinde gezerek birçok oyunda yer almaya başlar. Kendisinin kahraman olması için ne gibi belalar ortaya çıkacak filmde göreceğiz; ama ne yapın edin bu filmin fragmanını lütfen izleyin. Bilindik birçok oyun karakteri bu filmde yer alıyor ve Ralph'e eşlik ediyorlar. Hele ki oyunlardaki kötü karakterlerin (M.Bison, Pac-man'deki hayalet v.b.) toplandığı bir terapi seansı grubu var ki tam evlere şenlik. Wreck-it Ralph'in biz oyun severler için ayrı bir yere sahip olacağı şimdiden kesin.

RISE OF THE GUARDIANS

Noel Baba, Diş Perisi, Sandman ve Paskalya Tavşanı'nın, Pitch isimli kötü bir güce karşı savaşmak için Jack Frost'tu ekibe katmalarının hikâyesini Wlliam Joyce'un kitap serisinden uyarlayarak anlatıyor film. Çocukların hayal güçlerinin ve umuda inanmalarının ne kadar önemli olduğundan dem vuran bir alt metni olacağı kesin gibi. Seslendirme kadrosunda Hugh Jackman, Jude Law, Alec Baldwin, Isla Fisher gibi isimler mevcut. İlgi çekici ve dört gözle beklediğimiz bir animasyon kendisi.

THE TWILIGHT SAGA: BREAKING DAWN PART 2

Sonunda bitiyor. Bunun sevincini paylaşmak için yer ayırdık, yanlış anlaşılmasın. Selametle parlayan vampir, tüysüz kurt adam ve duygusuz kız; çekilebilirsiniz artık.

SCORPIONS – THE FINAL STING TOUR

BURALARDAN BİR EFSANE GEÇTİ



Her ne kadar "her şeyin eskisi güzeldir" diyen bir adam olmasam da "müziğin de eskisi güzeldir be abi" diye düşünen bir adamım. Daha önce maruz kalanlar kusura bakmasın ama Scorpions söz konusu sonuçta, tekrarlamasam ayıp olur. Günümüzde gerçek rock'ı temsil eden kaç grup kaldı ki?

The Final Sting Tour çerçevesinde önce 17 Ekim İzmir Arena'da, sonrasında 19 Ekim günü İstanbul Küçükçiftlik Park'ta sevenleri efsaneyi sahnede izleme şansına sahip oldu. 2 yıl önceki konserlerini kaçırdığım için sızlanır dururdum, bu konsere kesseler gidecektim, iyi ki de gitmişim. Sahnede sanki 60 küsur yaşındaki dedeler değil, bildiğin 20 yaşında toy bir grup vardı. Bütün performansları harikaydı. Rock You Like A Hurricane, The Best Is Yet To Come, Holiday... Hele bir Still Loving You söylediler ki orijinalinden bile daha sıkıydı.



Scorpions emekli olmuyor, bu son konserleri de değildi. Ama son kez geniş çaplı bir tur düzenliyorlar, yani çok büyük ihtimalle buralara bir daha gelmeyecekler. Diyorlar ki üst üste konserlerden yorulup sahnede zımba gibi olamayacakları zamanlar yakınmış ve sevenlerinin onları bu enerjileriyle hatırlamalarını istiyorlarmış. Kabullenmekten başka elden bir şey gelmez. Aranızda "yaşlı başlı adamlar, bıraksınlar emekli olsunlar, daha ne yapacaklar" diyenler varsa da onları yakın tarihli *Sting in the Tail* albümüne alalım. O kalitede yapmaya devam ettikleri sürece Scorpions'tan gelecek yeni albümler her zaman başımızın üstünedir. **–Ömer**

İNGİLİZ KOMEDİLERİ

MİZAHIN BEŞİĞİ İNGİLTERE

Aslında her şey 1969'da 6 adet rahatsızdan oluşan Monty Python ekibi ile başladı diyebiliriz. Absürd ama fazlasıyla zekice işlerle dünyada mizah anlayışını kökünden değiştirdiler ve "İngiliz mizahı" diye bir kavramın doğmasına öncülük ettiler. Bugün halen gülmekten yerlerde sürükleyen skeçleri İngiltere'de 90'lı yıllarda yeniden popüler olduğunda, dolaylı yoldan yeni bir sitcom akımının da doğmasına sebebiyet verdiler. Graham Linehan, Ricky Gervais, Simon Pagg, Stephen Merchant ve Dylan Moran gibi isimlerle şahlanan ingiliz komedileri emin olun ki Amerikan sitcomlarına mizah, espri, karakter, oyunculuk ve güldürme açısından fark atmış durumda. Eminim Coupling'i bilmeyeneniz yoktur ama bir tek onu izleyip İngiliz sitcomlarından koptuysanız hata ettiniz demektir. Madem öyle, klasik ve kült olmuş ya da olmaya aday yapımlara yerimizin yettiği kadarıyla şöyle bir göz gezdirelim. **-POZAN ERTEN**

SPACED



Efsanevi *Simon Pegg, Nick Frost* ve *Edgar Wright* beraberliğini başlatan Spaced, 1999-2001 yılları arasında sadece 2 sezon yayınlanarak ekranlara zirvede veda etmeyi seçmişti. Jessica Hynes ve Simon Pegg'in birlikte yazıp oynadığı bu kült komedi dizisi izleyicilere tam bir gönderme çılgınlığı yaşatıyordu. Başta Star Wars olmak üzere birçok filme ve popüler kültür öğelerine yapılan göndermeler dizinin en komik anlarına imza atıyordu. Yer yer absürd ve hayalciliğe kaçan mizah anlayışı başta Scrubs olmak üzere çok sayıda komedi dizisine ilham kaynağı oldu diyebiliriz. Şans eseri birbirlerini bulup aynı eve çıkan başarısız yazar Daisy ve kendi çizgi romanını çizip yayınlamaya kararlı Tim arasındaki uyum eşsiz yan karakterlerin de katkısıyla unutulmaz ve şu anda gerçekten çok özlenen bir diziyi bize kazandırdı. Spaced bence bütün sitcomlar için bir dönüm noktasıydı. Sene 2012 ve ben dahil dizinin hayranları halen hiç çekilmeyeceği kesin olan yeni bir sezonu beklemekteyiz. İzlediğim en komik sitcomlarda hiç düşünmeden ilk 5'e koyarım kendisini.



THE IT CROWD



Graham Linehan'ın yarattığı bu sitcom absürd İngiliz mizahını, nerd geyiklerini ve karakter komedisini sevenler için bir hazine niteliğinde. Hatta şimdiye kadar izlediğim en iyi sitcomlardan bir tanesi bile diyebilirim. Reynholm Industries'in IT departmanında çalışan, delilik ve dahilik arasında gidip gelen Moss ve Roy'un başına şef olarak hayatında bilgisayar bile kullanmamış Jen atanır ve komedi başlar. İlk bölümü izledikten sonra bırakmanın mümkün olmadığı bu sitcom 2006 yılından bu yana 4 sezon yayınlandı ve 5. sezon adına henüz bir bilgi yok. Karakterleri burada anlatacak yerim maalesef yok; ama kendileri için kitap bile yazılır. Ben çok az sitcomda karakterler arası bir kimyanın bu derece müthiş oluştuğunu gördüm. Bazen sadece yüzlerini görmek bile gülmenize yetiyor. It Crowd nerd ekseninde döndüğünden *The Big Bang Theory* ile kıyaslanması kaçınılmaz bir dizi ama 6 bölümlük herhangi bir It Crowd sezonu The Big Bang Theory'nin toplamından çok daha fazla güldürüyor, buna emin olabilirsiniz. Gerçekten çok fazla komik bir dizi, izleyip de pişman olan bir insan tanımadım.

HOW NOT TO LIVE YOUR LIFE

Dan Clark'ın yazıp, yönetip bir de sinir bozucu başkarakteri canlandırdığı bu sitcom son yılların en iyilerinden biri. Ölen büyük annesinin evine yerleşen tembel, kendini beğenmiş, sahtekâr, yalancı ama bir o kadar da eğlenceli biri olan Dan'ın hikâyesi, hayatı nasıl yaşamamamız gerektiğine dair ders çıkarılacak nitelikte. Yan karakterler yine harikalar yaratıyor ama dizi daha çok Dan'in ekseninde ve dünyasında geçiyor. Dizide yer yer "aslında şöyle olabilirdi" tarzında Dan'in düşüncelerinin canlandırıldığı sahneler var ki her biri apayrı bir yarılma sebebi. 3 sezon + 1 özel bölümle yayın hayatını tadında bitiren dizi sadece Dan karakteri ve oyunculuğu için bile izlenebilir.



BLACK BOOKS

İngiliz komedyen Dylan Moran'ın yazıp oynadığı ve tamamen kendi eseri olan **Black Books** için sinir bozucu ve cool tanımlarını kullanmak gerektiğini düşünüyorum. Bütün dizi Black Books isimli kitapçıda ve nevrotik dükkân sahibi Bernard, histerik yardımcısı Manny, komşu dükkândaki dengesiz Fran'den oluşan 3 karakter arasında geçiyor. Şarap ve sigaraysa yan karakterler olarak bu 3'lüye eşlik ediyorlar. Bu kısır döngüye bu kadar harika diyaloglar ve müthiş komik olaylar yazabilmek gerçekten zor bir iş ve Dylan Moran bunu harika bir şekilde becermiş diyebiliriz. 2000-2004 yılları arasında 3 sezon oynayıp biten dizi şu an efsane olarak anılıyor. Özellikle Bernard karakteri şimdiden gelmiş geçmiş en iyi sitcom karakterleri arasında gösterilmekte. Gerçekten çok zeki ve fazlasıyla kendine özgü bu dizi "İngiliz mizahı nasıl olur" sorusuna bir cevap niteliğinde.



Bunlar Da Var

1. The Mighty Boosh
2. Peep Show
3. Man Stroke Woman
4. Big Train
5. The Inbetweeners

KUROKO'S BASKETBALL

SESSİZ OLANLARDAN KORKACAKSIN -İPEK CEVAHİR



Gerçek hayatta takım oyunlarına olan ilgimin pek fazla olmamasından dolayı sanırım, bugüne kadar spor animelerine bu sayfalarda pek yer vermemiştik. Düzenli olarak neler olup bittiğini takip etmeyen ama seyrek de olsa maçları izleyen biri olarak oturup da basketbol üzerine bir anime serisini baştan sona takip edip, mangasına dalacağımı ve bu kadar seveceğimi hiç beklemezdim. "Demek ki olabiliyormuş, spor serisi sevemem diye bir şey yokmuş" diyerek derdimi size de anlatmak istiyorum.

İçinde spor geçen çok fazla anime olsa da, direkt olarak bir oyuna odaklanan ve o kategoriye adını yazdıran çok az sayıda başlık var. Nasıl ki futbol denince Captain Tsubasa, beyzbol denince Major, tenis denince The Prince of Tennis, boksta Hajime no Ippo gibi seriler akla ilk gelenlerse, basketbol denince de akla gelen en büyük başlık Slam Dunk olur genellikle. Ne yalan söyleyeyim, tenis haricindekilerden pek hoşlanmadığımdan arada bazılarına ufak tefek girişimlerim olsa da fazla kanım kaynayamamıştı bir türlü. Kuroko's Basketball'a ise tesadüfen başladım ve beni "hiaa, bunun sonunda ne oluyor peki?!" diye mangasını tıklarken buldular. Oldu mu oluyormuş demek. Siz de yeni bir şeyler denemeye açıksanız Kuroko's Basketball (The Basketball Which Kuroko Plays gibi uzun bir resmi adı daha var), başarılı spor serileri arasına adını şimdiden yazdırdı ve büyük ihtimalle devamının da gelmesi bekleniyor.

DAHİLER DAİMA EZENDİR

Spor serilerindeki (istisnaların kaideleri bozmadığı) ortak noktalardan biri, beklenmedik birkaç üstün yetenekli/dahi tipin çıkıp herkesi bir güzel benzetmesidir. Doğal yetenek, hızlı öğrenme, çabuk gelişme, taktik ustası falan hak getire; o çocuktan şamarı bir kere yemeden akılları başına gelmez ana karakterlerimizin. Kuroko's Basketball'daysa bir nesil dolusu dahimiz var. Katliamı tahmin edin artık.

Çok güçlü bir basketbol kulübü olan Teiko Ortaokulu'nun tarihinde *Generation of Miracles* olarak anılan 5 dahi oyuncu olduğu, basketbolla alakası olan tüm okullarca bilinen bir efsanedir. Söylentiye göre bu 5 oyuncunun yeteneğini kabullendiği ama kimsenin tanımadığı gizemli bir 6. oyuncu daha vardır. Mezuniyetten sonra Generation of Miracles'daki tüm oyuncular ülkedeki farklı okullara giderek yollarını ayırır.

Hikâyenin şimdiki zamanındaysa, Seirin Lisesi'nin basketbol kulübü yeni öğrenciler aramaktadır. Kulübe giren iki kişi Amerika'dan dönen hırslı ve yetenekli Kagami Taiga ile gölge gibi bir varlığı olan ufak tefek Kuroko Tetsuya, oyun tarzlarıyla dikkat çekerler. İlginç karakterlerle dolu ve sürükleyici seri boyunca, birbirinden üstün yetenekleri olan Generation of Miracles'la da yavaş yavaş tanışma fırsatımız oluyor -tabii ki onların yeni girdikleri takımlarını da tanıyoruz-. Animede galibiyetleri kadar yenilgilerine de ortak olduğumuz Seirin'in başlarından geçenleri, özellikle de liseler arası basketbol turnuvası olan Interhigh Şampiyonası sırasında yaşananları izliyoruz. Interhigh'dan sonraki ulusal şampiyona olan Winter Cup'a ise sıra animede henüz gelemedi, Winter Cup'ı takip etmek isteyenlerin mangadan devam etmesi gerekiyor.

Serinin ikinci sezonu için resmi bir duyuru henüz yok ama bütün işaretler bu yönde gidiyor ve iyi haberi bekliyoruz. Öncelikle animede, Generation of Miracles'ın tamamını göremiyoruz. Daha doğrusu hepsine sıra gelmiyor. Mangadaysa şu anda ortaya çıkmış durumdalar. 25 bölümlük anime serisi, 183. bölümde olan ve devam eden manganın sadece 73 bölümünü kapsıyor. Şimdiye kadar çıkan Blu-ray ve DVD'lerinin satış rakamlarının da oldukça iyi olduğu söylenen serinin, önümüzdeki sene içinde devam etmesine hemen hemen kesin gözle bakılıyor.

Tadatoshi Fujimaki'nin yarattığı manganın animeye adaptasyonununu Production I.G. ele alıyor ve gene müthiş bir iş çıkartmış. Spor serilerini takip eden, etmeyen herkesin birkaç bölüm şans vermesini tavsiye ettiğim, oldukça sürükleyici bir seri olmuş Kuroko's Basketball.



STAR DRIVER FİLMİNDEN İLK DETAYLAR



Bones'un 2010 yılında yayınladığı aksiyon-mecha serisi Star Driver, 2013'te yeni bir filme uyarlanacak. Serinin yönetmeni Takuya Igarashi, senaristi Yoji Enokido ve orijinal karakter tasarımcıları Yoshiyuki Ito, Hiroka ve Misa Mizuya ile mecha tasarımcısı Shigeto Koyama gibi animasyon kadrosundaki isimlerin yanı sıra aralarında Mamoru Miyano, Jun Fukuyama ve Saori Hayami gibi sanatçıların bulunduğu seslendirme kadrosunun tamamının da yeniden bir araya geleceği kesinleşti. Film, hikâyeyi "yeni bir yapıyla" baştan anlatacakmış. Karakterlerin, televizyon serisinin finalinin ardından nerede olduklarına ve yaşantılarına değinileceği de açıklandı. Ayrıca filmden yayınlanan ilk promosyon görseline göre, karakterlerden Wako'nun aktif olarak savaşa dahil olma ihtimali göze çarpan bir başka yenilik. Star Driver filmi, Şubat 2013'te Japonya'da gösterime girecek.

XXXHOLIC LIVE-ACTION OLUYOR



CLAMP evreninin dikkat çeken başlıklarından olan xxxHOLIC'in 2013'te live-action bir televizyon dizisine uyarlanacağı açıklandı. Dilekleri yerine getiren bir dükkânın sahibi cadı Ichihara Yuuko'yu aktris ve model Anne'in, ondan yardım istemesinin karşılığı dükkânda çalışan Kimihiro Watanuki'yi de Shota Sometani'nin canlandıracağı kesinleşti. Keisuke Toyoshima'nın yöneteceği dizinin nisan ayında başlaması planlanıyor.

2003-2011 yılları arasında yayınlanan CLAMP'ın doğaüstü-drama serisi xxxHOLIC, 2 anime serisine, OAV'lere ve filme uyarlanmıştı. Ayrıca animelerin jenerik parçalarını söyleyen ve neredeyse sesi seriyle bütünleşen Shikao Suga'yı, live-action serisinin de jeneriğinde dinleyeceğimiz de açıklandı.

NEKOMONOGATARI YOLDA



Yazar NisiOisin'in tüm Monogatari romanlarının animeye uyarlanacağı bir süre önce resmi olarak açıklanmıştı ancak hangi sırada ve ne zaman yayınlanacakları kesin değildi. NisiOisin'in light-novel tipindeki popüler roman serisi Bakemonogatari'nin yeni yayınlanan 13. cildi Tsukimonogatari'nin yanında verilen bir ilana göre, serinin 6. romanı Nekomonogatari (Black) anime serisine uyarlanıyor. "Cat-Story (Black)" olarak çevrilen roman, adından da tahmin edilebileceği gibi karakterlerden Tsubasa Hanekawa'ya odaklanıyor.

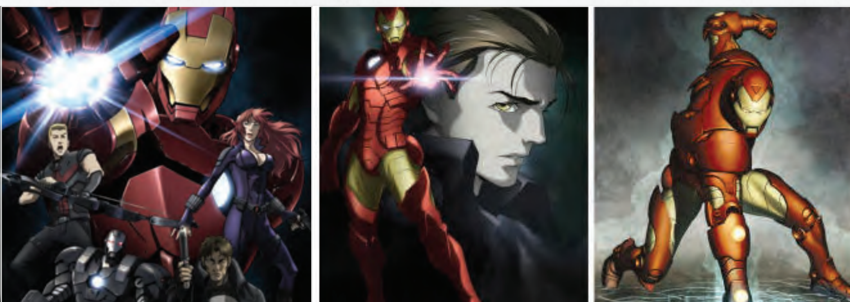
Nekomonogatari animesinin bu yılın sonunda, Tokyo'da özel bir ön gösterimi yapılacakmış. Televizyon yayınınınsa ne zaman başlayacağı henüz kesin değil. Yapımcılar bu yılın başlarında Bakemonogatari romanlarının ilk sezonuna dahil olan Nekomonogatari (Black)'i animeye uyarlama isteklerinden bahsetmişlerdi ancak formatına karar vermediklerini belirtmişlerdi. Romanların "ikinci sezonu" olarak görülen Nekomonogatari (White)'dan, Koimonogatari hikâyesine kadar olan 6 ciltlik kısmın da ilerleyen zamanlarda 26 bölümlük yeni bir anime serisinde toplanma ihtimali var. Romanların üçüncü sezonu olan son 3 başlığı Tsukimonogatari, Owarimonogatari ve Zokuowarimonogatari'nin uyarlama planları hakkında bir açıklama henüz yok.

SAINT YOUNG MEN ANİMEYE UYARLANIYOR



Hikaru Nakamura'nın popüler komedi mangası Saint Young Men'in (Saint Onii-san), OAD formatında animeye ve ayrıca bir anime filmine uyarlanacağı duyuruldu. Modern zamanın Tokyo'sunda ucuz bir dairede yaşamaya (ve ay sonunu denkleştirmeye) çalışan İsa ve Buddha'nın günlük olaylara karışmasını ve yaşananları komik bir dille anlatan manga, Fransa'da düzenlenen bu yılın Angoulême Uluslararası Çizgi Roman Festivali'nde "en iyi çizgi roman" kategorisine aday gösterilmişti. Aralık ayında piyasaya çıkacak olan manganın 8. cildinin limited edition versiyonlarının yanında verilecek olan OAD'yi Noriko Takao (Lucky Star) yönetecekmiş.

MARVEL VE MADHOUSE, IRON MAN'E DEVAM EDİYOR



Madhouse, 2010-2011 yılları arasında 4 popüler Marvel çizgi roman başlığını animeye uyarlamıştı. Bu işbirliği süresince Iron Man, Wolverine, X-Men ve Blade 12'şer bölümlük anime serilerine kavuştu. Geçtiğimiz günlerdeyse Iron Man'in, yeni bir OAV serisine daha uyarlanacağı resmiyet kazandı. Iron Man: Rise of Technovore olarak adlandırılan yeni yapımın yönetmeni Hiroshi Hamasaki (Shigurui, Texhnolyze), senaristiyse Brandon Auman (The Avengers: Earth's Mightiest Heroes, Iron Man: Armored Adventures) olacakmış. OAV'nin 2013 bahar aylarında piyasaya çıkması planlanıyor.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

ORION MUSIC FESTIVAL - PART 2

Hepinize tekrardan selamlar metalli-bro'lar ve metalli-sis'ler!!! Hatırlarsanız geçen ay araya iPhone 5 yazısını soktuğumuzdan Orion yazımı devam ettirememiştim, sağolun ilgi ve alakanızdan ötürü, bir sürü mail geldi "abi Orion yazısını iptal mi ettin" şeklinde, hayır tabii ki iptal etmedim. Ben üniversitedeyken finalleri bile (kendimce) iptal edip Metallica konserine gitmiş adamım, o yüzden Orion'ı iptal etmem de düşünülemezdi. O yüzden işte tekrar karşınızdayım ve hayatımda gittiğim en güzel festival olan Orion'la ilgili hatıralarıma devam ediyorum... Bu yazımda da festivaldeki değişik Metallica atraksiyonlarından bahsedeceğim. Kirk's Crypt, Metallica Museum, The Garage falan... Hepsinden bahsetmeye çalışacağım yer yeterse... Yer yetmezse de dediğim gibi Peter Jackson moduna girip yazıyı üçe bölüp önümüzdeki ay devam ederim belki. Neyse, hele bir yazmaya başlayalım, kelimelerin dökülüşünü görelim, ona göre hareket edelim. Hazırım... Başlıyorum... 'Tallica gives you heavy beybeeeeeeeeeeee!!!

KIRK'S CRYPT

Kaçınız biliyor bilmiyorum ama Kirk abimiz acayip bir korku filmi hayranıdır arkadaşlar. Zaten geçtiğimiz günlerde de "Too Much Horror Business" diye bir kitap çıkardı, bu Kirk's Crypt'in de ana teması zaten bu kitabın tanıtımı idi... Çocuk yaşta başladığı bu "korku" hobisi tabii şimdi milyonlara para demiyorken iyice aşmış vaziyette. Söylediğine göre bu konudaki en büyük ve de en "orijinal" koleksiyon ondaymış. Crypt'e girince gördüm ki adam haklı beyler!!! İçerisi oldukça büyük bir yerdi ve kafanızı nereye çevirseniz yüksek kaliteli bir figür, poster veya otomobil görüyordunuz, evet otomobil! Çok enteresan bir olayla karşılaştık orada: Bazı fıstık mankenleri giydirmişler, makyajlamışlar falan, vampir kılığına sokmuşlar. İşte sıra beklerken onlarla konuşuyoruz, takılıyoruz. Ama tam o sırada yine makyajlı, zombi kılığında bir adam geldi, herif kimle resim çektirse kaldırıp kolunu gösteriyordu. Ama ilginç olan, olayı sonradan fark etmemiz oldu... Ulan herifin kolu kopmuş, gerçekten kolu yok yani, o kopuk kola bir güzel makyaj yapmışlar, kanlar falan. Sanki kol yeni kopmuş gibi gözüküyordu. Valla biraz irkildim ne yalan söyleyeyim... Ama adamın umurunda değildi, büyük bir onur ve gururla ve de neşe ile kolunu her resme sokuyordu. Helal olsun ya adama. "Kolum yok" diye üzüleceğine "Kirk'ün çadırında kolsuz dolaştım" diye seviniyordu. Takdir ettim.



Neyse, girişte hemen solda Kirk abimin muhteşem ötesi otomobili vardı. 1936 model Ford Coupe, simsiyah bir şey, inanılmaz bir araç, içinde de Madame Tussauds kalitesini bile aşan bir "Kirk Von Hammett" mankeni. İnanılmazdı ya. Onu geçtikten sonra esas koleksiyon başlıyordu.

Gitarlarını iyi biliyoruz zaten Kirk abimin, Mummy gitarı, Frankenstein gitarı. Kirk abim bu filmlerin orijinal posterlerinin yayın haklarını bile satın almış vaziyette. Orada hem o posterler, posterlerin altında da onlardan esinlenerek yapılmış orijinal gitarlar vardı. Harika bir koleksiyondu. Benim gibi gitar delisi ve koleksiyoncusu, aynı zamanda Metallica delisi biri için orada o gitarların o şekilde dizilmesi, resmen Adriana Lima, Claudia Schiffer, Charlize Theron, Megan Fox, Jessica Biel, Kate Upton ve Eva Herzigova'nın yan yana dizilmesi gibi bir şeydi. Mummy, Frankenstein, Dracula, The Bride of Frankenstein falan hepsi oradaydı. Onların hemen yanında ise büyük, upuzun bir platform vardı ve Kirk'ün getirebildiği, içeriye sığan maskeler, action figürler falan hep oradaydı. Onu geçtikten sonra da çok güzel bir elektrikli sandalye vardı. O kadar güzeldi ki oturup kafaya tası bağladım, ayaklarımı ve ellerimi bile bağlattım, o derece yani. Oraya girip de Ride The Lightning yapmamak eşeklik olurdu çünkü. Ehueuhehu.

Koleksiyonu üç beş defa inceledim, dolandım durdum, gördüğüm her şeye hatim indirdim. Sonra orada çalışanlara "Kirk ne zaman" gelecek diye sormaya başladım. Çünkü elimizdeki broşürde Kirk abimizin orada olacağı yazıyordu. Benim de en çok heyecan duyduğum olay buydu zaten. Facebook'tan iki hafta önce duyuru yapmıştım "iki hafta sonra Orion'da Kirk abimle sohbet edeceğim, ona sarılacağım" diye... Ulan bir baktım orada panel yerini hazırlamışlar zaten, hatta bir sürü kişi orada toplanmış, tüm yerler kapılmış bile. Biraz sinirim bozuldu, demek daha erken gelmek gerekiyormuş orada yer kapmak için. Ama benim adım Gök++ abi, ben bu adamlarla sahneye çıkıp şarkı söylemiş adamım. Orada toplanmış 70-80 kişi beni ilgilendirmiyor. Yavaş yavaş, sinsi sinsi, yarım adım, yarım adım oraya daldım, ittire kaktıra, milletle hafif tartışa tartışa en öne geldim eninde sonunda, çünkü beni çok önemli bir olayın beklediğini seziyordum resmen...

HOW CAN I FORGET A GUY LIKE YOU?

Evet... How Can I Forget a Guy Like You, yani "senin gibi birini nasıl unutabilirim..." Bu cümleyi Kirk abim bana söyledi... Kirk abimden duydum ya bunları, daha ne yapayım yani ya... Nasıl mı oldu? Hemen anlatayım... Demin dediğim gibi ite kaka en öne geldim ve orada kazık gibi boyumla beklemeye başladım. Yaklaşık yarım saat sonra Kirk abimiz yanında bodyguard'ları ile kalabalığı deşerek geldi. Tabii ben orada ıssız adada iken gemi görüp de heyecanlanan Robinson modunda bağırmaya başladım. Sevinçle. Hatta bağırmadım, çığırdım resmen. Üç tane merdiven vardı platformu yükselten, Kirk abim oradan çıktı, koltuğuna oturdu. Sonra işte korku filmi muhabbeti başladı. Kirk abim bize anılarını anlatmaya başladı. Tam o sıra yanındaki arkadaşlarından biri bir film posterine kaç para verdiğini ve bu işten para kazanıp kazanmadığını sordu, Kirk abim de "ben bunları para kazanmak için değil, bunlara aşık olduğum için alıyorum" dedi. Yani "I buy this stuff, because I love this stuff" dedi. Ben de orada fırsattan istifade "and we love you Kirk" diye bağırdım. Tabii millet orada kahkaha tufanına kapıladursun, Kirk abim 32 dişi meydanda gülerek bana baktı ve "ben seni hatırladım" dedi. İşte o an benim en büyük dileklerimden biri gerçek oldu. Çünkü 2008'deki Metallica konseri yazımda da Kirk abimin konser esnasında beni görüp parmağıyla beni işaret edip "I remember you" dediğini sizlere anlatmıştım. Abim beni 2003'de sahneye çıkarmıştı. Üstünden tam 9 sene geçti ve hâlâ unutmamış beni. Beni hatırladığını söyledi, "sen neredendin" dedi. Ben de "ben Türkiye'denim, sen beni sahneye çıkartmıştın, I LOVE YOUUUUUU" diye bağırdım. O da bana "ALRIGHT BRO, I RECOGNIZE YOU" dedi... Sonrasında da "he remembers meeee" yani "beni hatırladı ulannnnnn" diye bağırdım, hatta anırdım resmen. Kirk abim de güldü, çok hoşuna gitti, orada yumruk tokuştuduk!!!!!! Kirk abimle sohbet ediyorum, yumruk tokuşturuyorum, var mı ötesi ya. :) Kirk abim bana "tabii ki hatırladım seni, senin gibi birini nasıl unutabilirim" dedi. :) :) :) Bu noktadan sonra işte iki ay önce anlattığım gitarı sokamadım da, fotoğraf makinesi bozuldu da cart da curt da hiçbir şeyin önemi kalmamıştı benim için. Dünyanın yolunu tepip New Jersey'e gelmişim, kapıdan geri çevrilmişim falan umurumda değildi artık. Mars'tan bile gelmiş olsam zerre kadar önemi olmazdı. Çünkü bence dünyanın en efsanevi solo gitaristi, benim de çocukluk idolüm Kirk abim beni 9 sene sonra hatırlamıştı... Aramızda tekrar süper bir muhabbet geçti ve bundan sonra da hayatının sonuna kadar kesinlikle beni unutacağını sanmıyorum. Hatta biri kendisine "Türk fan" diye bir soru sorsa eminim tek saniyede beni hatırlayacaktır. Çok mutlu ve onurluyum bu konudan ötürü. Ölene dek Kirk abimin hafızasında yer ettim ya, benim için çok büyük bir onurdur bu. Bu kısa muhabbetimiz bittikten sonra Kirk abim kaldığı yerden sohbete devam etti. Sonrasında soru-cevap faslına geçildi. Tahmin edin mikrofonu kapıp ilk soruyu soran kim oldu? Ehuehueh. Tabii ki ailenizin headbanger'ı...





Kirk abime iki soru sordum, iki sorumu da çok beğendiğini söyledi. İlk olarak benim de kendi çapımda kendisinin ve James abimin gitarlarını biriktirdiğimi söyledim. İşte ESP LTD olarak evde bir sürü James Hetfield ve Kirk Hammett gitarı var bende. Sonra da Kirk abime "güzel abim, ilk olarak seni çok sevdiğimi bilmeni istiyorum, sonrasında da merak ediyorum Mummy gitarın, ESP tarafından replica gitar olarak piyasaya sürülecek mi" dedim. O da "o film posterinin hakları bende, ama üretime geçmek istedik, Universal problem çıkardı, bir şeyi toplu olarak üretmeye kalkınca işler karışıyor, o yüzden maalesef öyle bir şey olacağını sanmıyorum" dedi. Ben de "anladım abim" dedim. Sonrasında ikinci soru olarak "Iced Earth'ün Horror Show diye bir albümü var, senin sevdiğin bütün bu karakterleri konu alıyor, sen hiç öyle bir çalışma yapmayı düşündün mü, yani böyle canavarları falan konu alan şarkılar bestelemek istedin mi hiç" dedim. Öyle bir şey düşünmediğini, ancak bazen Nosferatu izlerken gitarını eline alıp arka plan müziği yaptığını söyledi.
Bu muhabbetin videosunu, Kirk abimle sohbetimi izlemek isteyenler benim Facebook hesabımdaki videolara bakabilirler. Hatta eğer isterseniz YouTube'e gidebilir ve "kirk's crypt" diye de aratabilirsiniz. Orada Metallica'nın official Orion kanalının yayınladığı videoda beni de yayınladılar. Orada Kirk abimle sohbetim görebiliyor. Gök++ ve Kirk muhabbeti YouTube'da Metallica'nın resmi kanalında!!!

Ha, bu arada sağda solda benim hakkımda "bu herif Kirk'e niye 'abim' diyor, kıl oluyorum ya" şeklinde garip gurup, kıskançlık kokan şeyler yazanlar oluyor. Cevap basit, sevgili kıllanan arkadaşlarım... Kirk abim bana "bro" diyorsa, ben de ona "abim" derim hacı. Ehuehuehu. Böyle karşılıklı bir abi kardeş ilişkisi var aramızda, ben ne yapayım yani. Adam bana "bro" diyor, "deme" mi diyeyim yani. Ehueheuhe. Çok mutluyum ya, çocukluk idollerimden biri ile aramda bu şekil bir muhabbet ve bağ olduğu için... İnanılmaz bir olay, bazen düşünüyorum, hâlâ inanamıyorum... Çok mutluyum. Kirk abimi çooook seviyorum!



KIRK ABİMLE OLAN RESMİM

Panel bittikten sonra bodyguardlar odaya daldı ve kimsenin Kirk abimizle resim falan çektirmesine izin vermediler. Kirk abim o sıra o üçlü merdivenden inecekken ben inmek üzere elini aşağıya indirdiğini düşündüm, ama meğerse adam elimi sıkmak için eğilmiş. İnanamadım. MÜKEMMEL BİR İNSAN YA... Muhteşem bir insan. Yani insan onca ilgiye rağmen bir hayranına bu derece sevgi ve saygı gösterebiliyorsa, bu adam inanılmazdır. Bana elini uzattığını görünce ben de hemen elini sıktım, koluna sarıldım. Orada bodyguard'lardan ters bakışlar yedim, ehuehueh. Sonrasında dediğim gibi kimseye izin falan vermediler resim için ve ben kafayı çalıştırıp o kalabalıktan sıyrıldım ve çadırın dışına çıktım. Konser alanında Kirk, James, Lars falan o turbo takılmış golf arabaları ile gezdiklerinden besbelli bir şeydi, eğer dışarıda o golf arabasını bulup arabanın yanına gidersem bir resim şansım olabilirdi. Kafayı çalıştırmak güzel bir şey tabii :) Arabanın orada beklemeye başladım, Kirk abim bodyguardları ile çıktı, sağından solundan her taraftan saldıran var. Orada tekrardan göz göze geldik, beni kırmadı ve resim için arabaya binmeden evvel hafifçe yanıma geldi ve resim de çekildik. Harikaydı ya. Çok seviyorum kendisini. Bu satırları da göstereceğim kendisine seneye, o yüzden İngilizce de yazayım, o da anlasın:
I LOVE YOU KIRK!
I LOVE YOU VERY VERY MUCH!
THANK YOU FOR EVERYTHING!!! :)



ENCORE

Ulan güya bir sürü şeyden bahsedecektim... Yer bitti.. Evet ilk defa olmuyor bu yer bitme olayı bana. Yaklaşık 17 senedir yer bitiyor zaten. Eheuhuehe. Ama sağlık olsun. Bu yazı Kirk abime ithafen "KIRK + GÖK" yazısı olmuş oldu. Gayet de güzel oldu bence. Çünkü kendisi benim için çok önemli bir insan. Önümüzdeki ay, bu yazıda bahsedemediğim şeylerden, yani Metallica Museum'dan, James abimin "Garaj Şov"undan ve orada karizması ile ortalığı darmaduman etmesinden, Metclub üyelerine geçilen kıyaklardan, ESP çadırından ve daha nice Orion güzelliğinden bahsedeceğim. Metallica ile haşır neşir değilseniz, lütfen bu yazıdan sonra gidin ve Master of Puppets albümünü alarak olaya girin. Bana güvenin, hayatınız değişecek... Şimdiye kadar yüzlerce teşekkür mektubu aldım "Gök abim, Metallica ve elektro gitarla senin sayende çocuk yaşta tanıştım, hayatım değişti, teşekkür ederim" diye. O yüzden henüz Metallica dünyasına girmediyseniz, bu yazı bahanesi olsun, garanti ediyorum, hayatınız değişecek... Önümüzdeki ay üçüncü bölümle karşınızda olacağım... Metal up your ass, brothers and sisters!!!!!

YENİ SEZON DİZİLERİ

6-7 sene önce başlayan diziler beğeni çıtamızı o kadar yükseltti ki, son birkaç senedir yeni sezonların iyi dizilerle başlamadığını düşünür olduk. Game of Thrones dışında 10 üzerinden 10 vereceğimiz bir yapım çıkmadı. Artık iyi dizilerin çoğu 10-12 bölümden oluşuyor ve genelde sezonun erken vakitlerinde yahut yaz döneminde boy gösteriyorlar. Sanki kanallar ve yapımcılar kış/ilkbahar sezonunu sadece zaman geçirme amaçlı, geleceğini düşünmedikleri ve planlamadıkları dizilerle dolduruyorlar gibi. 24 bölüm dizi çekmek artık bir külfet sanki. Büyük prodüksiyonlardan ufak sitcomlara kadar birçok dizinin daha 2. sezonunu göremeden yerini başka benzer yapımlara bırakması bütün bunların kanıtı niteliğinde. *Lost, Prison Break, House, Nip/Tuck, Battlestar Galactica* gibi ağır toplara benzer yapımların hiçbir zaman gerçekleşmeyeceğini kabullenmiş durumdayız izleyiciler olarak. Her sezon "işte yeni Lost!" sloganıyla bir yapım çıkıyor ve sonra sessizce kayboluyor. Senarist grevlerinin ardından iyice yaygınlaşan 10-12 bölümlük yaz dizilerinin kalitesi çıtayı bir anda yükseltti ve uzun soluklu kış/ilkbahar dizileri bu kaliteyi yakalayamaz oldular. Biz sıkıntıyı biraz buna bağlıyoruz.

Yine de Oyungezer olarak bu sezon neler başlayacak diye araştırdığımızda karşımıza çıkan potansiyel sahibi bazı yapımları sizlerle paylaşalım istedik. Sherlock Holmes'un Amerika'ya taşınması, bütün dünyada elektrik enerjisinin bir anda yok olması, şeytanın işlerini New York'ta bir binadan yönetmeye başlaması, Amerika'daki bütün seri katillerin bir araya gelmesi ve gay bir çiftin evlat edinmek istemesi önemli mevzular nihayetinde. Dram, komedi, polisiye, gerilim, bilimkurgu, gizem; bu sene de her telden birkaç dizi sezona başlıyor. Oyunlardan arta kalan boş zamanlarda neleri izlemişiz ve hakkında iki çift laf etmeye değer bulmuşuz, bir göz gezdirmeye ne dersiniz?



666 PARK AVENUE



666 Park Avenue, New York'un göbeğindeki muhteşem Drake apartmanının adresi. Bu sıradan bir apartman değil, çünkü binanın sahibi Gavin Doran insanların arzularını, ihtiyaçlarını, emellerini gerçekleştirebilme yeteneğine sahip. Tabii şeytanla anlaşma yaparsanız, bunun sonuçlarına da katlanmak zorundasınız. Hele ki zamanı geldiğinde bedelini ödemek konusunda mırın kırın ederseniz, bu adres yaşadığınız yer olmaktan çıkıp mezarınıza dönüşebilir.

Bu dramatik girişin ardından genel olarak konudan da bahsedeyim. Jane ve Henry pek parası olmayan ama son derece mutlu bir çift. Drake apartmanındaki yönetici ilanı için başvuruyorlar ve tecrübeleri olmasa da Jane'in son anda söylediği birkaç cümle sayesinde işi kapıveriyorlar. Dizi ilk dört bölüm itibariyle Jane'in apartmanın geçmişini araştırması, apartmanla ilgili bazı kirli sırları yavaş yavaş ortaya çıkarmaya başlaması, gerçekçi kabuslar görmesi, huzur bulamayan bazı hayaletlerle karşılaşması şeklinde devam ediyor. Ufak bir kıyaslama yapacak olursam, şimdilik American Horror Story'den daha yavan ama benzerlerine göre sıkmayan ve merakı canlı tutabilen bir dizi.

Gabriella Pierce'in aynı isimli romanından uyarlanan 666 Park Avenue'nun başrollerinde Gavin Doran'ı *Terry O'Quinn* (Lost'taki genelde herkesin gıcık olduğu, benimse çok sevdiğim John Locke), Jane



Van Veen'i *Rachael Taylor*, Henry Martin'i *Dave Annable* ve Doran'ın eşi Olivia'yı *Vanessa Williams* yer alıyor. Kadroda çeşitli dizilerden tanıyacağınız çok sayıda başka isim de bulunuyor ve şimdilik hepsi de rollerine cuk diye oturmuş durumdalar.

Korku severlerin takip edebileceği dizi sayısı son derece kısıtlıyken 666 Park Avenue bu sezon ilaç gibi gelen dizilerden bir tanesi. İlk sezonu 13 bölüm olarak planlansa da ABC iki bölüm daha sipariş ederek bölüm sayısını on beşe yükseltti. Henüz istenen reytinglere ulaşamadığı için geleceği biraz belirsiz, ama yine de sezonun mutlaka şans verilmesi gereken dizilerinden bir tanesi. **–Eser**

THE NEW NORMAL



Söz konusu isim *Nip/Tuck*, *Glee* ve *American Horror Story* gibi dizilerin başarılı yaratıcısı **Ryan Murphy** olunca yüksek bir beklentiye girerek beklediğim dizilerden biri oldu The New Normal. Bu sezon başlayan çok sayıda iddialı komedi içinden sıyrılabileceğini düşündüm diyebilirim. İzlemeye başlayınca fark ettim ki The New Normal pek komik olmayan bir dizi. Şu ana kadar sadece 6 bölümü yayınlanmasına ve gelişme kısmında olmasına rağmen halen bir şeyler eksik. Dizi, çocuk sahibi olmak isteyen gay bir çiftin Goldie'yi bulmalarını ve onu taşıyıcı anne olarak seçmelerinin ardından yaşanan bir dolu komik olayı anlatıyor. Oyunculuklar kısmen başarılı olsa da karakterler çok iyi yazılmamış ve aceleye getirilmiş gibi. Goldie'nin kızı Shania ve Elen Barkin'in canlandırdığı Goldie'nin büyük annesi Jane, yan karakterlerin ana karakterlerden daha komik olması gerekliliğini kısmen uyguluyorlar. Ama kaliteli ve yenilikçi gay esprilerinin çok fazla olmayışı gayet renkli olabilecek bu dünyayı fazlasıyla normalleştiriyor. Sizinin adı *The New Normal* ve evet, bir mesaj kaygısı taşıyor ama bu diziyi tam olarak sitcom tarzı yapmak yerine Glee formülü uygulansaydı mesaj daha başarılı bir şekilde verilebilirdi bence.

Amerika'da eşcinsellik uzun zamandır önem teşkil eden konulardan biri. Türlü mizahsenliğinin yanında aslında gayet de ciddi bir konu ve gayler hakkındaki özel yasalarıyla bütün dünyaya örnek teşkil edilmeye çalışılıyor. Homofobik olmayan biri olarak eşcinsellerin ötekileştirilmesine ben de karşıyım, dizi bu açıdan desteklenebilir ama derdimiz gülmekse çok daha kaliteli yapımlar mevcut. Bir şans verin derim ama Ryan Murphy ismini duyup heyecana kapılmayın. Gerçekten çok fazla komik bir gay çift izlemek isterseniz ise Modern Family'den Cam ve Mitch'i öneriyorum. **–Pozan**



ELEMENTARY



Şu son dönem ne Holmes yaptı be kardeşim. Yıllarca başarılı bir Sherlock Holmes uyarlaması beklerken bir anda kafamıza gökten Holmes yağmaya başladı. 2009 yapımı ve *Guy Ritchie* imzalı Sherlock Holmes filminde Robert Downey Jr.'ın başarılı performansının ardından 2010 yılında karşımıza çıkan İngiliz yapımı Sherlock dizisinde *Benedict Cumberbatch* çıtayı iyice yukarı çekmişti. Bu iki başarılı performansın ardından yeni bir Holmes uyarlamasına gerek var mıydı bilinmez ama Elementary kendi şansını denemek için karşımıza çıkma kararı aldı.

Konumuz dizi olduğundan burada Downey Jr.'dan pek bahsetmeyeceğim ancak İngiliz bir Holmes dizisinin hemen arkasından gelen Amerikan yapımı bir uyarlama olunca doğal olarak ikisini kıyaslamak gerekiyor. Öncelikle hemen belirteyim, *Jonny Lee Miller* gerçekten son derece başarılı bir oyunculuk sergiliyor. Daha önce Trainspotting filminde karşımıza çıkan ve son zamanlarda da Dexter'ın 5. sezonunda Jordan Chase olarak izlediğimiz Miller, Holmes isminin ağırlığı altında kesinlikle ezilmiyor. Tek şanssızlığı Cumberbatch'in muhtemelen gelmiş geçmiş en iyi Sherlock performansını ortaya koymuş olması. Ancak bakıldığında aslında Sherlock ve Elementary arasında ciddi farklılıklar bulunuyor. Sherlock ne kadar yavaş ve melankolikse Elementary de bir o kadar hızlı ve eğlenceli. Yani anlayacağınız, ikisini birden sevmemeniz için hiçbir sebep yok; çünkü konuya farklı açılardan yaklaşıyorlar.

Elementary'nin farklılık gösterdiği en büyük nokta belki de Watson karakterinin kadın olmasında. Lucy Liu'nun canlandırdığı Joan Watson, kulağa "ne alaka be kardeşim" gelse de korkulduğu kadar kötü olmadığını söyleyebilirim. Dizinin sıkıntı çektiği nokta Liu değil, hayır, sıkıntı çektiği nokta işlenen konuların Holmes'un kıvrak zekâsına çok da ihtiyaç yokmuş dedirtecek düzeyde olması. Özellikle başlarda kurgusal sıkıntılar ciddi anlamda hissedilirken neyse ki bölümler ilerledikçe bu konunun da yavaştan aşıldığı görülebiliyor.



Elementary, kesinlikle izleyeceğiniz en iyi Holmes uyarlaması değil. Ancak sadece Jonny Lee Miller'ın oyunculuğu için bile izlenmesi gerektiğini düşünüyorum. Hazır tam sezon onayını da almışken başlamanız için daha güzel bir fırsat olamaz. **–Turgut**



"Yepisyeni sezon dizilerinin arasında 2009 yapımı bir dizinin ne işi var" demeyin, çünkü şu ana kadar hiçbiriniz bu diziden haberdar değildiniz... Tamam tamam, "Japon dizilerini de takip eden psikopat dizi manyakları hariç hiçbiriniz" diye düzelteyim bir önceki cümlemi. Ve yeni dizileri takip ederken, bu şahane seriyi de göz önünde bulundurmanızı istememi bana çok görmeyin.

Jin Minakata, Tokyo'lu ve çok başarılı bir beyin cerrahıdır. Ancak kız arkadaşına yaptığı beyin ameliyatı ters gidip onu bitkisel hayata sokunca, hiçbir zorlu operasyona girmemeye başlar ve sadece gece nöbetlerine kalır hastanede. Bir gece, yüzü bıçak darbeleriyle parçalanmış bir hasta gelir ve çok acil beyin ameliyatına alınması gerekir. Zoraki ameliyata girer Minakata-sensei, ama hastanın beynini açtığında şok edici bir manzarayla karşılaşır: Ur zannettiği şey, bütün uzuvları tamamlanmış bir cenindir...

Bu noktadan sonra gelişen birtakım olaylar sonucu Jin, kendisini 1800'lerin Tokyo'sunda bulur. Hayal mi görüyordur? Kendisi de komada mıdır? O cenin ve gizemli hasta nedir? Yoksa bambaşka bir şey mi vardır ortada? Bu soruların cevaplarını Lostvari bir şekilde gözümüze gizem öbeklerini sokarak değil, tam tersine Japonlara has naiflik ve anormal derecede güzel bir oyunculukla sunmaya başlar dizimiz. Jin, her türlü medikal aletin ve tekniğin çok primitif olduğu ve Japonya'nın çok karışık olduğu bir dönemde ileri düzey bilgisini istemeye istemeye kullandıkça ünü yayılmaya başlar. Ancak, geçmişte yaptığı her değişikliğin, günümüzde bir yansıması olacağını da anlamaya başlar.

Neyse, ben kaptırıp bu şahane ötesi dizinin ilk bölümünü tamamen anlatmadan bir yerlerden bulup izleyin Jin'i. Bir bölüm içinde hem esrarengiz, hem zeki, hem komik, hem duygusal, hem de naif olabilen, benim bildiğim tek dizi. Devamının çekilmesi için ümitle beklediğim ikinci dizi (birincisi de IT Crowd). **–Sinan**



Bu sene başlayan iddialı komedilerden biri de **Ben and Kate**. Hiçbir zaman büyümemiş, hayata sürekli olarak pozitif bakan ve az biraz kaçık karakterli Ben'in kız kardeşinin evine yerleşip onun kızına bakıcılık yapmasını anlatan komedi dizisi henüz bu ay yayın hayatına başladı. Diziyi yaratan *Dana Fox* daha önce birkaç komedi filmi yazan fakat bu işte çok da tecrübesi olmayan bir isim. Asıl ilginç olan Ben rolündeki Nat Faxon'ın Oscarlı bir senarist olması. Kendisi geçen sene en iyi uyarlama senaryo dalında The Descendants ile Oscar kazanan kişi. İyi yazılmış ama bilindik bir karakteri gayet başarılı bir performansla yansıtıyor dizide. Yeni nesil komedi aktrislerinden *Dakota Johnson* ise kız kardeş Kate rolünde *Nat Faxon*'a iyi bir şekilde ayak uyduruyor. Bu performanslara ilginç yan karakterlerin eklenmesiyle seyri keyifli bir dizi haline geliyor Ben and Kate.

Esprilere gelecek olursak dizinin konusu gereği malzeme aslında çok fazla değil. Ama bu kısır döngü içinde bile kaliteli espriler ve yer yer absürt bir mizah anlayışının yer alması diziyi diğer rakiplerinden ayırıyor. Ufak bir kasabada, güzel yazılmış renkli karakterlerle birlikte genelde "olgunluk" odaklı hikâyeler ve bölüm başına 3-5 kahkaha garantisi dizinin ilk sezon siparişi almasını şimdiden sağladı. Benden de ilk sezonu izleme garantisi almış bir komedi kendisi. **–Pozan**

COPPER

Gangs of New York'u izlediğimden beri aynı dönemde geçen ve benzer havaya sahip bir dizi olsa ne güzel olur diye düşünüyordum. Bu yüzden Copper'ı görünce hemen izleme listeme aldım ve rahatlıkla söyleyebilirim ki hiç pişman olmadım bu kararımdan.

Copper, 1860'ların New York'unda, Five Points'te geçen ve bol İrlanda havasına sahip olan bir dizi. Girişte de söylediğim gibi Gangs of New York ile benzer bir havayı soluyorsunuz diziyi izlerken; ama tek bir farkla, bu sefer hikâye bir polisin etrafında şekilleniyor. Copper, İrlandalı polis dedektifi *Kevin Corcoran*'ın şüpheli bir şekilde kaybolan eşini ve çocuğunun katilini ararken bir yandan da cinayetleri çözmeye çalışmasını işliyor. Eh tabii dönem itibariyle dedektifimizin tek uğraştığı şey cinayetler olmuyor haliyle, politik yozlaşmışlıklarla da sık sık uğraşması gerekebiliyor. Dizinin en sevdiğim yönlerinden biri de burada kendisini gösteriyor; karakterler. Neredeyse tüm karakterler grinin tonlarında yazılmış ve çoğu zaman iyi mi yoksa kötü mü olduklarına karar veremiyorsunuz. En basitinden başroldeki dedektifimiz Corcoran'ı göreceli olarak iyi yapan tek şey vicdanlı olması, onun haricinde herhangi bir suçludan pek farkı yok.

Dizinin sevdiğim diğer bir özelliği de bir sonraki bölümde ne olacağını tahmin edemiyor oluşunuz. Hani "bu senaryo sezonun yarısına kadar gider en az" diyebileceğiniz konu bir sonraki bölüm bitebilip, "bu karakter dizide uzunca bir süre yer alır" dediğiniz karakter bir sonraki bölüm ölebiliyor. Bu da seyir keyfini artıran bir özellik olmuş. Bir de genelde bu tarz diziler olayın dram yönüne, karakterler arası ilişkilere ağırlık verirken Copper'da cinayet kurguları da iyi hazırlanmış. Tabii safkan polisiyelerdeki kurgularla yarışamaz belki ama sırf konsept gereği yer doldursun diye de eklenmemişler senaryoya. Senaryonun işlenişi konusunda tek canımı sıkan nokta bazen sahne geçişlerinin çok hızlı olması, bu durum akıcılığın bozulmasına sebep olabiliyor. Ama genel seyir zevkini etkileyen bir sorun değil.

Kısaca bol bol İrlanda havasına sahip, dönemi iyi yansıtan ve iyi karakterlere sahip bir dizi Copper. Saydığım bu üç özellikten biri bile ilginizi çekiyorsa rahatlıkla tavsiye edebilirim. **–Buğra**

GO ON

Friends ve Joey'nin değişmez yazarlarından *Scott Silveri* ve pek sevdiğimiz Chandler'ımız *Matthew Perry* yeniden bir araya gelip nefis bir sitcoma imza atmışlar. Go On'da karizmatik ve biraz küstah radyo programcısı Ryan karısını yeni kaybetmiştir. Kısa sürede işine geri dönmek ister fakat patronu onu bir terapi grubuna psikolojik destek almaya yollar. Belli bir süreyi orada geçirmezse işini geri alamayacaktır. Fazlasıyla Amerikan ve klişe mi? Ama gelin görün ki Matthew Perry'nin enerjisi ve oyunculuğuyla birçok başarılı yan karakter bir araya gelince ortaya sıra dışı bir eğlence çıkıyor ve Community'nin arayı soğuttuğu şu günlerde bu karakter odaklı sıcak komedi ilaç gibi gelmeyi başarıyor.

Ryan'ın terapi grubuna olan ihtiyacı, eğlenceli ve umursamaz tarzını ortaya koyduğunda grubun ona olan ihtiyacına dönüşmeye başlıyor. Birbirlerini tamamladıklarını hissetmeleriyle birlikte Ryan'a göre sıradan ve tuhaf olarak nitelendirdiği bu insanların kendi hayatını düzene sokmakta fazlasıyla yardımcı olduklarını görüyoruz. Böylece üzüntüsünü, takmayarak ve kendi başına atlatabileceğini savunma fikri fazla uzun sürmüyor. Ufak hikâyelerin, diyalogların, yan karakterlerin ve oyunculukların üst düzeyde olduğu bir sitcom kesinlikle. Ryan'ın patronu olsun, asistanı olsun, terapi grubundakiler olsun çok iyi yan karakterler. Ve tabii ki Mr. K. biraz Hangover'daki Alan koksa da, bu tip bir karakteri her hafta izlemek gayet güzel. Hani bazı sitcomlar olur, bölüm başına 3-5 kahkaha attırmasa bile sizi bir şekilde yakalar, içinizi ısıtır ve manasız bir keyif verir. Kurgusu, senaryosu, görselliği kalite kokar. Absürdlükle işi yoktur ve 20 dakika güldürüp 2 dakika üzer. Kendinizi sabırsızca yeni bölümü beklerken bulursunuz. İşte bu sitcomların 2012-2013 ayağı Go On. Bozmadan devam ederse şu an için Amerika taraflarında yılın en iyi sitcomu bence. **–Pozan**

LAST RESORT

Bu sene duyar duymaz gün saymaya başladığım ilk dizi oldu Last Resort. *The Shield*'dan tanıdığımız **Shawn Ryan**'ın elinden çıkması ve konusuyla bekleme listemin ilk sırasına yerleşti anında.

Dizi Amerikan balistik füze denizaltısı USS Colorado'nun, şüpheli bir görevden dönen SEAL'ları aldıktan sonra sebepsiz yere ve şüpheli bir kanaldan gelen Pakistan'daki 4 sivil hedefe nükleer saldırı yapması yönündeki emri sorgulamasının ardından yaşadığı hayatta kalma mücadelesini işliyor konu olarak. Bu konuyu okuduktan sonra hemen aklımda günümüzde geçen Battlestar Galactica tarzı atmosfere sahip bir dizi belirdi (kapalı ortam, umutsuz gibi gözüken bir kaçış ve hayatta kalma mücadelesi). Bu konuda biraz hayal kırıklığı yaşadım açıkçası, dizi olabildiğince açık bir alana taşındı çünkü ilk bölümde. Yine denizaltı atmosferi var fakat dizinin geneli bir adada geçiyor ve bu açıdan zaman zaman Lost havası almanızı sağlıyor izlerken. Tabii Lost ile olan tek benzerliği bu, yoksa herhangi bir bilimkurgu öğesi yok dizide :) Ada atmosferinin yanında, göreceli olarak daha az verilen denizaltı atmosferi de gayet iyi olmuş. Dizinin bir denizaltı içinde geçiyor olması ilk başta ilgimi çekmişti ama izlerken sundukları dengeyi bu kadar seveceğimi düşünmemiştim. Sayesinde ne zamandır oynamayı ertelediğim Silent Hunter serisine başlayacağım sanırım.

Dizideki ana ve yan karakterler de gayet iyi kurgulanmışlar. Özellikle yan karakter takıntısı olan benim için bu durum daha da izlenilebilir kıldı diziyi. Oyunculuklar da belirli bir kalitenin üzerinde. Dizinin sevdiğim diğer bir tarafı da, gerçekçiliğe önem vermeleri olmuş. Her ne kadar asker de olsalar silahlarla pek fazla ilişkisi olmayan denizaltı mürettebatının attığını vuramaması, hatta bu konuda bayağı sıkıntı yaşamaları oldukça hoşuma gitti. Benim gibi bu tarz ufak detaylara dikkat ediyorsanız en azından bu konuda memnun kalacağınızı söyleyebilirim. Yalnız bunun yanında karakterler fazla siyah beyaz gibi, grinin tonlarında dolaşmıyorlar pek. Bu durum ilerleyen bölümlerde değişecekmiş gibi duruyor ama şimdilik bu konuda sıkıntısı var. Türü sevenlerin hoşlanabileceği bir yapım olmuş Last Resort. **–Buğra**

THE GREAT SEER (DAE POONG SOO)



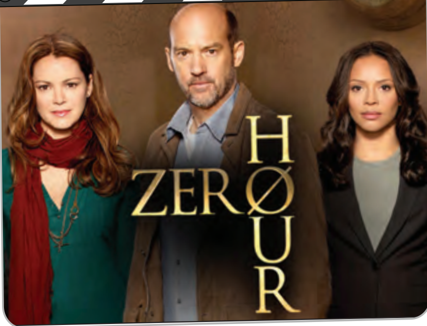
Güney Kore, tarihi diziler konusunda artık yüksek lisansını tamamlayıp doktoraya başlama yolunda hızla ilerliyor. The Great Seer kusursuz bir dizi değil; ama gösterilen özenle, yönetmenlikteki başarısıyla, çetrefilli ihanet hikâyeleriyle *keşke biz de biraz örnek alsak* dedirtecek güzellikte.

The Great Seer'da Kral *Gong Min*'in başında bulunduğu **Goryo Hanedanlığı** Moğollar'ın kuklası konumundadır. Baş kâhin, ülkesini bu durumdan kurtaracak gücü olmayan kralına yardım etmek amacıyla *Dong Ryun* ismindeki bir kâhini, doğaüstü güçleri bünyesinde barındıran efsanevi toprakları, Ja Mi Won'u bulması için gönderir. Dong Ryun bu toprakları bulur ancak zihninde canlanan bir görü ona henüz zamanın gelmediğini, 50 yıl beklenmesi gerektiğini söyler. Bu görüye bağlı kalmaya ant içen kâhin 10 yıl boyunca türlü türlü işkencelere maruz kalsa da oraya nasıl gidileceğini söylemez. 10 yıl sonra Dong Ryun'un sevdiği kadınla birlikte kaçmayı başarmasıyla dizimiz gerçek anlamda başlamış olur.

Fantastik bir altyapıya sahip olsa da dizinin odağında aslında politik çekişmeler mevcut. Kral Gong Min'in tarafı, Moğollar ile ikili oynayanların tarafı, gelecekte o topraklarda Joseon Hanedanlığı'nı kuracak olan Yi Seong Gye'nin tarafı derken herkesin birbirinin ardından iş çevirdiği bir sırttan bıçaklama yarışına dönüşüyor The Great Seer.

36 bölüm olacak dizinin bu yazıyı yazdığım sırada 4 bölümü çıkmıştı. Uzak Doğu yapımı dizilere karşı bir merakınız varsa The Great Seer ilk önereceklerimden biri olacaktır. **–Ömer**





Prison Break'in yaratıcısı **Paul Scheuring** çoktandır ortalıkta yoktu. Kim ne derse desin, Prison Break televizyon tarihindeki en iyi dizilerden bir tanesi ve onu yazan kişinin yeni projesi de benim için heyecan verici olmak durumunda. Zero Hour henüz başlamayan ve ne zaman başlayacağı pek belli olmayan bir yapım şu an için. Tanıtım videosunu internette bulmak ve izlemek mümkün. Yani hakkındaki bilgiler her ne kadar belirsiz olsa da böyle bir dizi var ve ondan umudu kesmemeliyiz.

Hank Galliston, sahip olduğu dergi aracılığıyla doğaüstü olayların, komploların ve mitlerin sahteliğini ortaya çıkaran ve biraz da bunlarla kafayı bozmuş bir yazar. Günün birinde karısı sahip olduğu antik saatçi dükkânından kaçırılır. Bu kaçırılma olayı karısının saatlerinden birinin içine gizlenmiş bir hazine haritası bulmaları ile birlikte daha gizemli bir hale gelir. Hank haritanın sırlarını çözmeye başlar ve karısını kurtarmak için aslında özünde bütün dünyayı ve insanlığı ilgilendiren bir olayın içine balıklama dalar ve zamana karşı yarışmak durumundadır. Kurmaca bulduğu mitlerin ve komploların en büyüklerinden birinin içine düşmüştür. Söz konusu kişi Paul Scheuring olunca dizinin soluksuz izleneceği bir gerçek. Bu hissi iyi yaşatıp üstüne derinlere inen bir konuyu güzel işleyebilirlerse sezonun bombalarından biri olabilecek potansiyele sahip bir dizi Zero Hour. **–Pozan**

REVOLUTION



J.J. Abrams (Lost, Fringe, Alcatraz, Person of Interest), **Eric Kripke** (Supernatural) ve **Jon Favreau** (Iron Man, The Avengers) isimlerinin gücünü arkasına alan bir dizi **Revolution**. Her ne kadar asıl söz sahibi olan kişi Kripke olsa da diziyi izlerken buram buram J.J. Abrams ürünü izlediğinizi hissediyorsunuz. Peki kaşı gözü ayrı oynayan, bir adımları diğerini tutmayan bu isimlerin ortaya çıkardıkları Revolution çizginin hangi tarafında kalıyor?

Açık konuşmak gerekirse başlangıçta çok başarılı bir giriş yaptıklarını söylemek güç. Neden olduğu belli olmayan bir şekilde (olsa şaşardık) tüm dünyada bir anda elektrikler gider ve kıyamet sonrası senaryosu şekillenmeye başlar. O andan itibaren neler olmuştur bilinmez çünkü dizi bizleri bu olaydan tam 15 yıl sonrasına götürür. Artık dünyada enerji yoktur ve insanlar domates biber ekerek geçimlerini sağlamaya çalışmaktadır. Tabii Kripke ve Abrams isimleri işin içinde olunca konu bu kadar sade kalmıyor haliyle. Elektriğin neden gittiğini bilen insanlar, geri getirebilmek için gerekli olan kolyeler, yeni dünya düzeninde söz sahibi olmuş milisler ve dahası var Revolution'da. Dizinin ana problemiyse tam olarak burada baş gösteriyor çünkü bunca karmaşanın içerisinde temel hikâye olarak kardeşini bulmaya çalışan bir ablanın ve yanındakilerin macerasını izliyoruz. Dizi o kadar farklı noktaya, o kadar dallı budaklı saldırıyor ki anlatmaya çalışırken yazıdan koptuğumu hissediyorum şu anda.

Karakterlere baktığımızda maalesef seçilen ana karakterde çok büyük yanlış yapıldığını görüyoruz. *Tracy Spirikados*, güzel olmasına güzel, hoş bir hatun ancak hareketleri, tavırları ve mimikleriyle ekranın karşısında insanı çileden çıkarıyor. Derin bir kurguda kaybolmaya çalışırken ergen tripleriyle uğraşırken buluyorsunuz kendinizi. Neyse ki Breaking Bad'in efsanevi karakteri Gus Fringe'i oynayan Giancarlo Esposito, yine harika bir rolle kadroda yerini almış. Oyunculuğuyla tek başına diziyi kurtardığını söylemek bile mümkün. Belirtmeden geçmeyeyim, bana göre tek bir bölüm dahi olsa yer aldığı tüm projelere pozitif değer katan Mark Pellegrino, yine enfes bir oyunculuk sergiliyor.

Sonuç olarak elimizde bol bol Lost, Flash Forward, Jericho ve Terra Nova esintisi taşıyan, bulamaç bir yapım var. Kıyamet sonrası senaryoları seviyorsanız şans verebilirsiniz. Ancak karşınızdaki dizinin Abrams ürünlerinden Lost'tan ziyade Alcatraz ayarında olduğunu bilmenizde yarar var. **–Turgut**

THE FOLLOWING



Gerilim ustası *Kevin Williamson* yeni ve ciddi bir yapımla karşımıza çıkmak üzere. Dizi henüz başlamadı ve 2013'ten önce başlaması da pek mümkün görünmüyor. Ama beklentiler üst düzeyde. Oyuncu kadrosu, dizinin fikir babası ve reklam çalışmaları The Following'in sezonun bombalarından biri olacağına işaret ediyor. Karizmatik aktör *Kevin Bacon*, Lost'tan ve Taken'dan tanıdığımız *Maggie Grace*, Rome'dan hatırlayacağımız *James Purefoy* dizinin demirbaşları olarak dikkat çekiyor.

Eski bir FBI ajanı olan **Ryan Hardy** zamanında yakalayıp hapse attığı seri katil **Joe Carroll**'ın kaçması üzerine danışman sıfatıyla göreve tekrar çağırılır. Bu arada Joe'nun kaçış sonrası planları oldukça büyüktür. Amerika'daki bütün seri katillerin birbiriyle iletişime geçebileceği ve birlikte planlar yapabilecekleri bir ağ kurup herkesi bir araya getirerek büyük bir planın parçasını oluşturmaktadır. Kurulan ekip Ryan Hardy'e fazla güvenmezken onun bu planı ortaya çıkarması üzerine birlikte çalışmak durumunda kalırlar ve ardından gerilimli kovalamaca başlar. Polisiye-gerilim türünde son birkaç yıldır kaliteli bir yapımın olmayışı dizinin kozlarından biri. Prison Break'ten beri içimizde kalan ve Breakout Kings'in yerini dolduramadığı kovalama boşluğunu da doldurursa tadından yenmeyecek bir dizi bizleri bekliyor olabilir. **–Pozan**

ARROW



CW'nin, Smallville'den sonraki yeni süper kahraman dizisi Arrow. Bu sefer aynı evrende geçen daha karanlık bir hikâyeyi, Green Arrow'un hikâyesini sunuyor.

Geçirdiği yat kazasından sonra öldüğü düşünülen zengin playboy **Oliver Queen**, 5 yıl sonra Pasifik'teki bir adada bulunmuştur. Eve döndüğündeyse ailesi ve dostları kendisindeki değişimi az da olsa fark etmiştir ama bu değişimin boyutları düşündüklerinden çok daha fazladır. Oliver Queen artık 5 yıl önceki sorumsuz playboy değil, babasına verdiği söz ile şehrini zehirleyenlerden intikam alacak **Green Arrow**'dur.

Karanlık bir karakter Green Arrow, intikam içgüdüsüyle ilerleyen ve öldürmekten çekinmeyen biri. Çizgi romanı okumadım fakat araştırdığım kadarıyla çizgi roman ile ilk ayrılığı burada yaşıyor dizi. Green Arrow aslında öldürmeyen bir karakter ama diziye uyarlanırken bunu değiştirmişler. Yine çizgi romanda olmadığı halde diziye bir kız kardeş eklemişler. Gerçi kız kardeşi öylesine eklemediklerini ilk bölümde belli ettiler gibi ama bu konuda net bir şey söylemek için henüz erken. Öldürmekten çekinmeyen biri demiştim, evet gerçekçilik için böyle bir değişikliğe gitmişler anlaşılan ama dizinin gerçekçilik adına yaptığı tek değişiklik bu gibi gözüküyor. "Çizgi roman mantığı" denen kavram fazlasıyla mevcut dizide (kahramanın sadece gözüne yeşil boya sürerek kimliğini gizlemesi, kötü adam korumalarının özellikle attığını vuramayan kişilerden seçilmesi gibi). Bunu kabul edip izleyince de ciddi anlamda keyif alıyorsunuz. Dizinin seyir zevkini yükselten diğer bir özelliği de aksiyon sahneleri ve iyi yazılmış dövüş koreografileri. Bu konuda gerçekten iyi bir iş çıkarmışlar diyebilirim. Bir süper kahraman dizisi için önemli özelliklerden birisi olan görsel efektler de ortalamanın üzerinde. Bir TV dizisi bütçesine sahip olduğu için fazla kaliteli değil ama fazla da sırıtmıyor efektler.

Kısaca aksiyonu bol, dövüş sahneleri güzel, seyir zevki iyi bir dizi Arrow. Hani piyasada başka alternatifleri olsa belki daha acımasızca değerlendirebilirdim diziyi ama şu an elimizdeki tek ve fena da olmayan bir dizi Arrow. **–Buğra**



HAYALET GEMİ

Noyan Akatlı
noyan@oyungezer.com.tr

Sevmekle başlayan

En sevdiğim aylardan biri olan ekimin son günlerinden birinde, Hayalet Gemi'nin dümeninin boş kaldığı haberini uçurdu kuşlar, İstanbul'un çok sevdiğim semtlerinden Anadoluhisarı'nın bir tepesinden. Tamlamanın "Hayalet" kısmını bir sonraki yolculuğa bırakıp "Gemi" sözcüğünün kendisiyle başlamak istiyorum ilk seyrü seferime. Sayın yolcu dostlarım; simit parçalarını yerlere dökmek yasak, martılarla paylaşmak serbesttir.

Seferimiz boyunca sözcüklerin hareket ettirdiği çağrışımlar rüzgâr, çağrışımların kıpırdattığı duygular ise akıntı olacak. Yelkenler fora!

Denizin sadece yüzünü değil, dibini de sevenlerden Noyan. Hayalet Gemi'nin dümenindeki usta tavrı, işte bu sebepten.

Hatırladığım ilk gemi siyah, etkileyici görünüşlü, çelikten devasa bir denizaltının küçültülmüş, plastik kopyası bir oyuncaktı. İki metrekarelik banyo küveti, içi suyla dolunca, okyanusa dönüşmüştü yedi sekiz yaşındaki çocuk zihnimde. Denizaltının ismi Dumlupınar'dı, elimle suyun altına batırıp çıkarıyor, ıssız adalarda yaşayan insan var mı diye bakıyordum periskopunu çıkarıp (bakın neredeyse "teleskop" yazacaktım yanlışlıkla). Kutupların ötesinde yaşam olup olmadığını araştırmak gibi "çılgın" projelere hazırlanıyordum ki, "İşte bu da Naboolaaand!" diye bağırarak banyoya dalan, elindeki koca sopayla vurarak plastik denizaltımı parçalamaya çalışan iki yaş büyük kuzenim oyunumun ve çocukça eğlencemin erken bitişini ilan ediyordu. Anılarımda ilk sayfada kendine yer bulan gemi aracılığı ile bugün birçok kişinin unutmuş olduğu Dumlupınar denizaltısının talihsiz deniz şehitlerini anmış olalım böylece. DVO oyuncularının yakından bildiği, kendisinden düşük seviyeli karakterleri keserek başka oyuncuların eğlencesini bozmaktan sadistçe zevk alanlara sitemlerimi, "Gang" denilen bu durum yüzünden PvP bölgelerinden uzak duranlara da selamlarımı yollayayım bir de.



Bir de rastlantı: Tam bir hafta önce, bu –satırları yazdığım – saatlerde bir gemide, Lapseki – Gelibolu arabalı vapurunda Çanakkale Boğazı'nın koyu maviliğini seyrediyordum. Güvertedeki heyecanlı ve meraklı turistlere, tablet PC ile hatıra fotoğrafları çeken gençlere gülümseyerek bu feribottaki hatırlayabildiğim en eski anıya ulaşmaya çalıştım. Cevap Çanakkale Boğazı sularının derinliklerindeydi; gene yedi sekiz yaşlarındaydım ve güverteden koyu mavi, dalgalı sulara bakarak babama Çanakkale Savaşı'nda batan gemilerin nerede olduklarını sormuştum saf ve heyecanlı bir merakla. Ve bugün, kırk küsur yaşımda, birkaç metre tepemde zarifçe süzülen bir martıyla göz göze geldiğimde "Kim bilir günde kaç kez gidip geliyorlardır gemilerin peşinden Boğaz'ın iki yakası arasında?" diye sordum kendi kendime. Sorumdaki merakta, çocukluğumdaki saflık ve heyecanı bulamayınca başka şeyler düşünmeye çalıştım; örneğin saf, karşılıksız sevgi ve hayatımızdaki rastlantıları.

Bu son altı kelime aracılığı ile iki yıl öncesine; sarı, kuru, sıcak ağustos ayının ilk haftasına gidiverdim. Hayata ve insanlara orta parmağımı işaret parmağımın üstüne koyarak "boz" deyip küstüğüm bir dönemdi. Çok sevdiğim oyunları bile zevkle, eğlenerek değil, sadece başka bir şey yapmak istemediğim için adeta zorunluluktan oynuyordum. Sonra rüzgârsız bir öğle vakti onu gördüm; kafasını bıkkınlıkla öne eğişi, amaçsızca ve ağır hareketleri, çevresini şüpheyle süzüşü fazlasıyla tanıdık geldi bana. Ağzıyla değil, gözleriyle konuşabilen; ruh halini kuyruğu ile yansıtan dünya sevimlisi bir canlı... Sonradan tüm ayrıntılarıyla defalarca dinlemekten bıkmayacağım bir "kurtarma" öyküsünün odağındaki görkemli, zeki, cesur ve sadık dostum Şanslı, bir kez tanık olduğum ve ömür boyu unutamayacağım "Ne olur bana yardım et, beni sev ve beni bırakma…" bakışlarıyla ve "Bu kadarı ancak filmlerde olur" dedirten ilginç rastlantıların marifetiyle, hayatıma bir daha hiç çıkmamak üzere giriş yapıyordu.

Koca kafalı - patili – kulaklı - gövdeli sempatik arkadaşım Şanslı, benden önceki "sahibi" tarafından terk edildiği sokaklarda bazı "insanlar" tarafından eziyet, şiddet hatta işkence görmüş, altın rengi tüylü, golden retriever cinsi bir köpek. Haliyle ben dahil hiçbir insana güvenmiyordu başlarda. Açıkçası ben de iş ve özel yaşamımda sürekli karşılaştığım yalan ve ikiyüzlülüklerden dolayı tüm insanlardan uzak durmaya karar vermiştim, hatta Şanslı'yı bulan ve isim babası olan alt kat komşum ile de tanışmamıştım bilinçli olarak. Hafif esintili bir ağustos akşamı ben Şanslı'yı tasmasından, o beni elimden tuttu ve böylece birbirimize tutunarak hayata yavaş yavaş geri dönüş yaptık.

Kimseye güvenmediğim, sevgi gibi kutsal bir duyguda bile insanların yalan dolanına tanık olduğum sıkıntılı bir dönemde; sahibinin sokağa attığı, yaralı ama sevgi ve sadakat dolu dürüst bir kalbe sahip olan bir köpek mi beni yaşama döndürdü, ben mi onu iyileştirdim, yoksa ikisi birden mi oldu, hâlâ tam olarak bilemiyorum. Tek bildiğim; eğer güvensizliklerden, sıkıntılardan kurtulup kendimi bilerek hapsettiğim odamdan çıkıp Oyungezer ailesine katılabildiysem, bu gücü en iyi dostum Şanslı'nın karşılıksız sevgiyle bakan gözlerinden, saf bir sadakat ile uzattığı koca patisinden almış olmamdır.
Ve bu "ılık esintili" gemi yolculuğunu, çok sevdiğim iki edebiyatçıdan birer dizeyi art arda yazarak sonlandırıyorum, sevgiyle kalın…

Yaşadıklarımdan öğrendiğim bir şey var,
Sevmekle başlar her şey…



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr

Mars'ta yavru kediler aramak anlamlı mıdır?

Kötü fikir insanı Mars'ta bile bulur. Mesela ne diye yaşam ararsın ki Mars'ta, ne kadar harcadığın sorun değil, parasında gözüm yok Nasa'nın. Ama bulsan bize ne faydası var? Gerçi bulsan da bize mi buluyorsun bilemiyorum. Eğer Avatar mavisi uzun boylu güzel kızlar bulacağını düşünüyorsan da çok yanılıyorsun. Kulağa cinsiyetçi gelmesini istemem, bulsan çok ilginç olur çünkü, ama kadınlarla geçmişimize bakıyorum da bulmasan daha mı iyi sanki... O yüzden oraya öyle Rover falan yollamaya gerek yoktu ki, ben söylerdim olmadığını. Tuğbek, Mars'ta uzun boylu güzel mavi kızlar var mı? Yok. Mesela sor fil var mı Mars'ta. Fil var mı Mars'ta? Yok. Zaten olsa buradan teleskopla bakınca görürdük, bakardık aha fil değil mi şu derdik. Balina var mı, yok, çünkü yürüyemezler, ki yürüyebilseler çok da hoş olmazdı bence. Ama canlı olsa Mars'ın yüzeyinde yürüyen bir şeyler olurdu, ayak izi falan olurdu. Hem belki onlar bizi bulmamışsa bu vakte kadar bir sebebi vardır, insanın ne işi var istenmediği yerde...

Eğer ben Mars'taki yeraltı zenginliklerinin endişesini bile paylaşamayacaksam niye bir devletim var?

Sonra düşününce kendi kendime, madem Mars yüzeyini görebiliyoruz zaten, bunlar olsa olsa yeraltında ne var merak ediyorlardır dedim. Zaten akılları fikirleri bir gezegen bulsak da delinmedik yerini bırakmasak değil mi adamların, hafriyat fetişisti değil mi bunlar, gariban astroidlere bile göz koymadılar mı? Hani bir kere kazmak niyetine girdilerse de aradıkları solucan olamaz ya. Atladım Maden Tetkik Enstitüsü'ne gittim duruma uyandırmak için, zira benim bildiğim bizde onlar bakıyor bu işlere, ilkokuldan öyle kalmış aklımda. Hani bu Amerikalılar Türkiye'de de maden bulup bulup bize söylemiyorlar ya, belki Mars'ın içi komple Contorium dolu olabilir ve bize söylemeyebilirler ve bunu MTA bilmeli diye düşündüm. Ama hiç de ciddiye almadılar, gülüp yolladılar kapıdan, halbuki çok emindim anlattıklarım karşısında kaşların çatılıp sırtımın sıvazlanacağına. Kızdım ben de, bu kadar vergi ödüyoruz şimdi bu mu karşılığı, böyle mi olmalıydı hukukumuz? Madem ciddiye almayacaksınız geri verin paramı, vazgeçtim bütün siparişlerimden, hizmetleriniz fos çıktı demek ki, eğer ben Mars'taki yeraltı zenginliklerinin endişesini bile paylaşamayacaksam niye bir devletim var? Ama sonra düşündüm, kim bilir ne vergi topladılar kaç bin senedir, bir benim verdiklerim mi, bir tek Mecidiyeköy Vergi Dairesi mi? Hepsini ödesinler, memnun kalmadık servisten, hepsini verin, hesaplayın kaç para toplamışsınız, pay edin adil adil, doldurun torbalara verin, bu kadar basit.



O zaman asıl gerçek ortaya çıktı. Parayı toplayan kaçmış, ne Sümer Vergi Dairesi kalmış, ne Asur, ne Hitit. Sargon'u da yemiş gitmiş, Midas'ı da, sarayını kurmuş, haremini, zevkini sefasını sürmüş, yemiş babam yemiş, yemediğini de yakmış yıkmış. Hani yolu, suyu, elektriği? Hiçbiri kalmamış, gerçi daha elektrik yokmuş o zamanlar ama artık garibana ne dedilerse bu vergiyle sana şunu bunu yapıcaz diye. Halktan vergisini toplayıp da hâlâ ortalıkta olan bir tek Konstantin'in rahipleri kalmış. Ben de oradan başladım işe.

Papazlara gittim dedim ki "Öşürdüklerinizi versenize geri ulan!" Dediler ki "No refunds buddy, no refunds". Çok kızdım, "Retithe or I'll let your tits out mfckrs!" diye bağırdım. Yani "Ya yetimin hakkını verirsiniz ya da ananızdan içtiğiniz süt burnunuzdan gelir sizi namussuzlar sizi" dedim. Sonra biri kafama vurdu kapıyı yüzüme kapamadan önce, aslında pek çoğu vurdu kafama. Ben de oturdum pisikoposlara yazdım, iki katlı, müzikli, yavru kedili kartlara, papazlara asa vermeyin ya, papaz bu, ne yapacağı belli olmaz, ya birinin canı yansa? Hiçbiri geri yazmadı, ben de endişelendim, kedileri sevip sevip müziklerine şen olmuşlardır da yazdıklarımı okumamışlardır belki diye.

Bunun üzerine oturup kendim bir kart yapmak istedim, çünkü gözü kapalı pisikoposlara kızamazdım eğer kartlardaydıysa günah... Elbette hem yavru kedili, hem de müzikli kartlar olmalıydı bunlar, çünkü müziklere ve kedilere kabahat bulmak da yanlış olurdu ama her şeyi de gizli olmalıydı. Yani siz açınca diyor ki "Eğer kedileri görmek, müzikleri dinlemek istiyorsanız kartta yazılı mesajı yüksek sesle okuyup üç kere anladım diyin, mümkünse kartı yollayanı bir arayıp özür dileyin önce", aynen böyle diyor, böylece siz bilebiliyorsunuz kartın neden boş olduğunu, bana neden boş kart yollamış diye endişelenmiyorsunuz. Sonra denemek için anneme yolladım bir tane, alır almaz aradı hemen ve çok endişelenmişti elbette, onun doğum günü olmadığı gibi kimin doğum günü olduğunu da anlamamıştı ayrıca. O zaman kendime demeden edemedim, yavru kedili kartlar endişelendirmemeli insanları, yani bu dünyada bir de onlara mı endişelenelim? O zaman kafama dank etti, aslında yeni yavru kedili kart icat etmek de en az Mars'ta yaşam aramak kadar kötü bir fikirdi.

Posta İdaresi



Bir idareci, iki gün, üç sayfa, dört mektup, saat beş, hayır, altı olmuş bile.



"Burası 12 yaşındaki ergenlere veya bebelere göre bir yer değil, bir daha da oyun oynama."

Doğum günleriyle ilgili en az iki önemli gerçek var:

1) Diğer tüm yıldönümleri gibi gelişigüzel bir sayım sistemi içinde, hatırlamaya ve hatırlanmaya ihtiyacımız doğrultusunda kutladığımız birer tarihten ibaret.

2) Kutlamayıp da ne halt edeceğiz?

Bir açıdan bakarsanız, "önemli" günlerin en anlamlısı odur aslında. Ölümün boş yere yüceltildiği bir ortamda hayatın değerini hatırlamaktır. Var olmayı kutsamak, mutlu etmek, mutlu olmaktır. Öyleyse, bizim de, beşinci yaşımız kutlu ve de mutlu olsun!

Altmış birinci Posta İdaresi böylece başlıyor.

✉ 31 EKİM

(Klişe giriş.) "Merhaba Eren abiğ selamlar..." bölümünü üşengeçliğimden yazmadım :)
Yok öyle bir bölüm, kandırmışlar seni. Sadece seni de değil, hepimizi kandırmışlar.

Bölüm 1: Sorular
Başlıkta da olduğu gibi 31 Ekim benim doğum günüm ve 31 Ekim'de de Assassin's Creed III çıkıyor. Ben de dedim ki geceleyin Türkiye'de satışına başlandığı anda oyunumu alsam ne güzel olur dedim. Mesela Diablo III, Taksim'de saat 12:00 mıydı neydi, onun gibi bir törenle satışa açıldı. Assasin's Creed'de de böyle bir tören olacak mı, olacaksa saat kaçta, nerede?
Evet, *Diablo III* için Taksim Meydanı'nda bir gece yarısı etkinliği yapılmıştı. *Assassin's Creed III* için böyle bir etkinlik olmayacak ne yazık ki, olmadı.

Ben gamer olmak istiyorum ama ihtiyar PC'm buna izin vermiyor :((Dikkatini çekerim, üzgün yüz.) Ben de PS3'te video çekeyim dedim ama nasıl olacak? Hayır efendim Organize Sanayi'ye posta falan yazamam, onların senin kadar samimi olduğunu düşünmüyorum. Bir de Organize Sanayi'ye biraz fazla mı sayfa ayırıyorlar ne?
Organize Sanayi üzerinde çokça kafa patlatmış biri olarak içeriğinin biraz değişikliğe ihtiyacı olduğunu düşünsem de sayfa sayısının fazla olmadığını söyleyebilirim. Donanım sorularını oraya danışmanın niçin daha mantıklı olduğunu ayrıca açıklamaya gerek yok sanırım.

PS3'ten video ve ses kaydı almanın birden fazla yolu var. En kabaca çözüm ekranın karşısına bir kamera koymak tabii. Ama eğer kayıpsız bir biçimde kaydetmek istiyorsan ek bir cihaz kullanman gerek. Mesela biz İlk 10 Dakika videoları için AverMedia Game Capture HD adında bir ürün kullanıyoruz, dilersen sen de benzer ürünlere bir bakınabilirsin.

Bölüm 2: Sitem
Semih Etiğ adlı şahsiyet derginin Posta İdaresi'ni ele geçirdi arkadaş. 2-3 postasını yazdınız, ünlü oldu ve her ay bir postası çıkıyor, bir resmi çıkıyor. Diğer fanlardan ayrıcalıklı. Şimdi Semih Etiğ ile benim ne farkım var arkadaşım? Ya 2-3 postası yayınlandıktan sonra her ay postamız yayınlanıyorsa ben de atayım, benimki de yayınlansın. Adını bilmediğim ve hiç tanışmadığım Oyungezer fanı arkadaşımın da yayınlansın. Bir düşünün Semih Etiğ her ay bir posta ve bir resim alıyor, kim bilir şu ana kadar kaç tane fanın postasını yedi. Hadi buna da cevap versene hadi.
Semih ile bir akrabalığımız yok, bu sayfalarda kendine sıkça yer bulmasının nedeni üretken ve yaratıcı bir okurumuz olması. Aramızda yeni yüzler görmeyi ben de çok isterim. Açıkça söylemek gerekirse siz de yaratıcı bir şeyler yapın, sizinkini de yayınlayalım yani.

Bölüm 3: Veda
Görüşürüz Eren abiğ. Yayınlarsan sevinirim (güldür şu garibanın yüzünü, bak iki paragraf yukarda üzgün yüz var). Cevaplarsan da olur (yukarıdaki cümleyi oku).
Alaz Çiftkanat

Üçüncü bölümün son canavarı pek güçlüymüş diyorlar, dikkatli ol, tamam mı?

✉ TAZECİK BİR GOYUN

Kışın yaşanmadığı, insanların delirtici sıcağa artık sıcak baktığı Manisa'dan merhabalar Eren Abi... Ben 12 yaşındayım (Şubat 13'te 13 olacak, milenyum doğumluyum yani). Aslında sana yazıp yazmamak konusunda kararsız, yazarsam da senden "Burası 12 yaşındaki ergenlere veya bebelere göre bir yer değil, bir daha da oyun oynama. Sus, yat ve uyu" gibi bir tepki alabileceğimden korkuluydum.
Senin bu mektubun benim 12 yaşındayken yazdıklarıma 5 basar, yetmez, üzerine bir de 5-12-13 üçgeni çizer.



"Let me guess, someone stole your swee-troll."

Uzun bir süre "Acaba ne zaman yazsam yayınlanır?" gibi sorularla ve "Dergi önceki ayın 15'inde hazır olduğuna göre..." gibi hesaplarla kafamı bayağı yormuştum. Sonra önemli olanın mektubun yayınlanması değil, seninle konuşmak olduğuna karar verip, mektubumu yolluyorum.
Dergi ayın on beşinde hazır oluyor muymuş? Ben buna gülerim. Ama şimdi değil; şimdi dergiyi bitirmemiz lazım. Dergi bitince hatırlatın, güleceğim.

Dergide en sevdiğim yazarlardan biri Göktuğ Yüksel. Onun yazılarını çok seviyorum. En kısa zamanda cesaretimi toplayıp ona da bir posta yollamayı düşünüyorum. Geçen ayki "Varsayalım..." bölümünde, sorulduğunu varsayarak cevapladığın soru bir süredir aklımı kurcalıyordu ve cevabın beni tatmin etti. Sağ ol.
Aklınızı kurcalayan başka sorular olursa sormayın, ben sorduğunuzu

varsayıp cevaplarım yine... Ya da ben bu konuyu biraz daha düşüneyim.

Benim bir sorum olacak. Ben küçüklükten beri (zaten 12 yaşında olduğuma göre ne kadar küçüklükten beri olabilir ki?) oyun oynamayı çok severim.
Yedi yaşında başlamış olsan beş senedir oynuyorsun demektir. Hiç de az bir süre değil hani.

Son zamanlarda, oyunların yaş sınırı konusunda kendimi sorumlu/suçlu hissetmeye başladım. Birçok oyun 12 yaş sınırından ileri. Sence bu konuda ne yapmalıyım, yaş sınırı 12'den büyük olan oyunlar, zihinsel gelişimimi ve psikolojimi etkiler mi?
Etkiler. Kendimden biliyorum. Ne yönde etkileyeceğiyse kişiden kişiye, oyundan oyuna değişir.

Gelişme çağındayken kimliğini oluşturabilmek adına haklı bir özenti duyuyor, bir an önce büyüme hevesine düşüyor insan (halbuki büyüklerin yaptığı şeyleri yapabildiğimiz zaman değil, o şeyleri anlayabildiğimiz, anlatabildiğimiz zaman büyümüş oluyoruz). Ya da aile içindeki, okuldaki, çevredeki sorunlarla başa çıkabilmek için bir kaçış yoluna ihtiyaç duyabiliyoruz. Ve elbette ki yasak olan daha çekici geliyor. Yaş sınırları konusunda çok katı bir sisteme ben de karşıyım ama bazı şeylerle yüzleşebilmek için sahiden zamana gereksinimimiz var ve zaman demek, yaş demek.

Sen şu an kendine bu soruyu sorabiliyorsan, büyük olasılıkla yaşıtlarından daha olgun bir ruh hali içerisindesin. Belli ki sağlığına değer veriyorsun ve sağlıksız bir gelişim göstermek seni korkutuyor. Tavsiyem, şimdilik 16 yaş sınırının üzerine pek çıkma. Oynayacak oyun seçerken de kendine bir iyilik yap ve dümdüz adam öldürdüğün, adeta şiddete övgü niteliğindekiler yerine mümkün olduğunca derinliği olan yapımları tercih et ki yıllar sonra kendine teşekkür edebilesin. Bir de, şimdi değil ama ileride, sorumluluk duyduğun küçük bir yakının olursa, etrafını yasaklarla kuşatmak yerine, yanında ol.

Cevabın için teşekkür ederim. Bu mektubu bir bakıma her yaştan sizi seven okuyucularınız olduğunu anlayın diye yazdım. Hepinize teşekkürler... Sağlıcakla kalın.
Selman Ulugoyun

Hoşça kal Selman. Soyadını yazmamışsın ya, ben senin yerine yazıverdim bir tane, beğenirsin umarım.



Oppa Goyun Style!
Emre Gence dans ettirmiş.

✉ HERKES OYUN YAPAMAZ

Merhaba Eren Abi. Derginizi bayağı kısa bir süredir takip ediyorum. Malum, yazın çıkan oyunları kendim hemen kapıp oynuyordum. Okullar açılınca dikkatimizi derslere verdik, oyunlardan uzak kaldık. Sormak istediğim iki soru var abi sana:

1-) Dergide niçin kimse Rome 2 Total War için heyecan yapmıyor? Oyunun fragmanlarını izlediyseniz görmüşsünüzdür, adamlar resmen devrim yapmışlar video oyunculuğu tarihinde. Ama derginizde şu ana kadar bu konuyla ilgili ne bir köşe yazısı, ne bir ön inceleme, ne de bir haber yayınlandı. Strateji oyunlarının müdavimi olduğunu düşündüğüm Tuğbek Abi'den bir şeyler bekliyordum ben ama niyeti yok galiba. Bu oyunla ilgili bir ön inceleme yapmayı düşünüyor musunuz?
Ağustos sayımızda dört sayfalık bir ön incelemesini yapmıştık *Rome II*'nin, onu kaçırmışsın sanırım. Çıkışına daha neredeyse bir sene var, önümüzdeki yıl içinde tekrar yer ayırırız mutlaka. Biz de (senin kadar olmasın :) merakla bekliyoruz.

2-) Abi ben ilerde oyun yapımcısı olmak istiyorum. Bu hedefimi gerçekleştirebilmek adına, işte nasıl desem, sınırları zorluyorum (derslere çalışıyorum, internetten oyun yapımıyla ilgili videolar falan izliyorum...). Heh, her neyse, bunun için senin daha öncelerden önerdiğin basit oyun yapım programlarından Adventure Game Studio ile bir şeyler yapmaya çalıştım. Yapmaya çalıştığım 'şeyi' bitirdikten sonra arkadaşlara, eşe dosta falan verdim ama onlar bunun ne kadar zor bir iş olduğunu bilmeden saçma saptirik yorumlar yaptılar. Haliyle pek takmadım onları. Sonra internetten konuyla alakalı forumlara baktım. Yaşıtım olan kişilerin (yaşım 17) yorumlarını ve yaptıklarını okudum ama çoğu kişi, «Bu işler zor işler, yok herkes öyle oyun yapamaz", "sen Adventure Game Studio ile oyun yapınca kendini bir şey mi sandın", "ne kadar programcılık bilgin var ki konuşuyorsun» tarzı yorumlar yapmış benim gibi başka birinin forumun birinde açtığı konuya. Haliyle biraz moralim bozuldu. Çünkü benim çevremde böyle işleri bana öğretebilecek, en azından beni yönlendirebilecek kimse yok. Programcılığın falan çok zor olduğunu biliyorum ama bana bundan sonra nasıl davranmam gerektiği ile ilgili bir tavsiyede bulunabilir misin?

Yayınlarsan çok sevinirim. Hepinize sevgiler, öpücükler.
Önder Aktaş

Sevgili Önder,
Öncelikle herkesi asgari düzeyde de olsa "takmanı" öneririm. Uğraştığın işe senin kadar alışık olmayan insanlardan, yaşadıkları sıkıntılardan, hiç aklına gelmeyecek deneyimler elde edebilirsin.



Hevesli oyun yapımcılarına karşı takınılan, karşılaştığın bu kırıcı tavrın temel nedeni şu: Ortalıkta "oyun yapımcısı olmak istiyorum" diyenleri geçtim, "oyun yapımcısıyım" diye geçinen, yapım sürecini fazlasıyla hafife alan, cidden kötü birkaç oyun yapıp havalara giren bir sürü deyim yerindeyse velet var. İster istemez bir tepki doğuyor. Lakin elbette ki doğru yaklaşım bu değil ve kurunun yanında yaş da yanıyor.

Yanılmıyorsam daha önce de bahsetmiştim, oyun programcısı olmakla oyun tasarımcısı olmak farklı uğraşlar. Oyun programcısı olmak için öncelikle en az bir programlama diline yeterince hâkim olmanız gerekiyor. Daha sonra örneğin işin grafik kodlama kısmı için bir miktar matematik, geometri ve fizik bilgisine sahip olmanız şart. Performans kaygısı taşıyorsanız ki oyun yapımcıları için kaçınılmaz bir kaygıdır, işin teorik kısmıyla, yani bilgisayar bilimiyle haşır neşir olmanız hızlı algoritmalar yazabilmenizi sağlar. Diye uzayıp gidiyor liste. Oyun tasarımcısı olmaksa her şeyden önce oyunları ve oyuncuları anlamak üzerine kurulu. Oyunların akışını, ardında işleyen mekanikleri, bir oyunu iyi yapan lakin oyuncuların çoğu zaman doğrudan farkına varmadığı birçok nokta üzerinde düşünmek, yeni fikirler üretmek tasarımcının görevlerindendir.

Elbette ikisi birden olabilirsin, ama şart değil. Başlangıçta her şeyden azar azar öğrenmek en iyisi. İşin hangi yönüne ya da yönlerine ilgi duyduğun kendiliğinden ortaya çıkacaktır. Belki (benim gibi) program yazmayı düz yazı yazmaktan bile daha çok sevecek, belki de bir başkasına daha yatkın olduğunu keşfedip o tarafa meyledeceksin.

Oyun yapım programlarına karşı taşınan önyargılar hayli yersiz. En basitinden bir Pong kopyası yapmaya çalışıyorsun diyelim (ki denemeni öneririm). Bir oyun yapma programında genellikle iki çubuk, bir de top yaratıp, hareket alanı gibi birkaç kural belirlemek yeterli olacaktır. Top yan duvarlardan birine çarptığında sekmesini, oyun yapım programında belki birkaç fare tıklamasıyla halledebilirsin. Aynı davranışı programlamak istediğinde topun konumunu denetleyen, sınırların dışındaysa hız vektörünü X ekseninde tersine çeviren bir kod yazman gerekecek (bu da zor değil aslında). Ayrıca oyunu sıfırdan programlamaya kalktığında grafikleri ekrana nasıl çizdireceğinden tut, klavye/fare hareketlerini nasıl yakalayacağına kadar bir sürü ek işin olacak.


Dova Lisa

Bana kalırsa kod yazmak da çok eğlenceli bir uğraş. Ama programlama öğrenmekten ziyade oyun yapmak hedefindeyseniz, hazır programlarla çok daha kısa sürede elle tutulur bir şeyler üretmeniz mümkün. Profesyonel kullanımda bazı kısıtlamalar getirdiği gerçek ama başlangıçta dert edilecek şeyler değil bunlar. Üstelik, oyun yapma programlarıyla yapılmış yüzlerce oyun oynamış biri olarak söyleyebilirim ki bu programlarla harika oyunlar yapabilirsiniz. Yapan yapıyor valla.

Her şeyi %100 doğru yapmanız da gerekmiyor hani. Ben lisedeyken yazdığım bir Tic-tac-toe oyununu nasıl geliştirebilirim diye düşünürken hayli yüksekten uçup, oynamayı öğrenen bir yapay sinir ağı kodlamaya kalkmıştım mesela. Olmamıştı tabii. Lakin daha sonra basitçe de olsa öğrenen bir rakip yaratmayı başarmıştım. Başlangıçta sürekli yenilen bir programın zamanla hiç maç kaybetmediğine tanık olmak (meğer bir canavar yaratmışım!) çok güzel bir histi.

Yakınlarında bu işi sana öğretecek, zaman ayırabilecek birini bulman zor. Ona bel bağlamamanı, yabancı kaynaklara başvurmanı öneririm. Çoğu oyun yapımcısı bu işi kendi başına öğreniyor zaten. Ama en azından geri bildirim konusunda yardımcı olabiliriz, olabilirim. Yaptığınız oyunları bana gönderebilirsiniz, beklerim.

Üret, geliştir, cilala. Haydi kolay gelsin!

✉ **3,14**

Ekim sayısında paylaştığın hayali IBAN numarasının pi sayısı olduğunu fark etmem gecenin bir yarısında nedense hayatı sorgulamaya itti beni. Bunun sonucunda "Özgür irade gerçekten var mıdır?» sorusu yeşerdi beynimde.

Pi sayısına karşı benim olmasa bile bu köşenin ismi dolayısıyla bir takıntısı var. Günün birinde daha minimalist bir dergi çıkaracak olursak bilin ki Posta İdaresi'nin ismini de pi olarak değiştireceğim. Aklınıza gelebilecek her sayıyı Posta İdaresi'nde değil ama pi'nin basamakları arasında bulmanız (bkz. piquery) teorik olarak mümkün. Örneğin ben pi'nin virgülden sonraki 1535. basamağını takip eden dörtlü rakam dizisinde doğmuşum (peki kabul, benim de takıntım var).

Yaptığımız seçimler bize mi ait? Yoksa hepimiz olasılıklardan, genetik kombinasyonlardan oluşan ve seçimlerini tamamen geçmişinde yaşadığı deneyimler sonucu yapan organik robotlar mıyız? Genetik olarak %100 birbirinin aynı iki insanın, spermin yumurtaya girdiği andan itibaren %100 aynı koşullar altında yaşadığını varsayarsak, belli bir noktaya geldiklerinde bu iki insanın %100 aynı olan bir olaya farklı tepki vermesi mümkün müdür? Bu durumda eğer yüce bir yaratıcı varsa psikopat bir ailenin çocuğu olarak doğmuş ve hayatı boyunca örselenmiş bir katil bu yaratıcı tarafından nasıl yargılanır? Seçimini o yapmadı, ailesini o seçmedi, o koşullarda yaşamayı o istemedi ama tüm bunlar yüzünden böyle bir kişiliğe sahip oldu. Cennet ve cehennem varsa ben bu kişinin ne kadar kötü şeyler yapmış olursa olsun cehenneme gitmesini kabullenemem. Pi ile ne ilgisi var diyeceksiniz, haklısınız. Beyin enteresan bir organ. Alakasız noktalar arasında saçma sapan bağlantılar kurabiliyor. Pi beni sonsuz olasılıkları düşünmeye sevk etti ve bunun sonucunda kendimi yaşamla ilgili olasılıkları irdelediğim bir beyin fırtınası içinde buldum. En nihayetinde düşüncelerimi sizinle paylaşmak istedim. Özgür irade yok, saçmalık! Hepimiz birer olasılığız! Seçimlerimiz bize ait değil! Peki ya yanılıyorsam?
Erdem Gani

Bu konuda çok hoşuma giden, hatta çıktısını alıp odama astığım bir karikatür var. Kendi maceranı seçtiğin bir kitap sayfası gibi tasarlanmış ve şöyle diyor:

Yolculuğun sırasında yaşlı bir adamla karşılaşıyorsun.
Sana modern nörobilimin kanıtladığı üzere vardığımız tüm kararların ve davranışlarımızın önceden belirlenmiş bir evrenin düzeninden, 'özgür irade' kavramınınsa teselli edici bir yanılsamadan ibaret olduğunu söylüyor.
Eğer bu hipoteze katılıyorsan, sayfa 72'ye git.
Eğer katılmıyorsan, sayfa 72'ye git.

Özgür irade ve bilinç, bilimin *henüz* açıklayamadığı kavramlar. Akılcı olmayan çeşitli iddialar bir yana, bu konu üzerinde fikir yürüterek ilk bakışta göze çarpandan çok daha geniş çıkarımlarda bulunmak mümkün. Adalet gibi birçok kavramın insan ürünü olduğunu, daha doğrusu sosyal yaşamdaki varlığının ardındaki gerçek nedenleri kavramak, insanın doğru bildiklerini sorgulamasını ve bilinç düzeyinde bir yükselişe geçmesini sağlıyor.

Gerçekten deterministik bir evrende yaşıyorsak ve bize ait olduğunu sandığımız tüm kararlar aslında farkında olmadığımız sayısız öncülün kaçınılmaz birer sonucundan ibaretse, bilinç dediğimiz şey vücudumuzdaki sinir ağının bir yan ürünüyse ve fiziksel dünyanın ötesinde bir uzantısı bulunmuyorsa, bedenlerimiz birer çoğaltıcıdan, beyinlerimizse bilgi işlemciden başka bir şey değilse, ölümden sonra hayat yoksa...

Bilmiyoruz. Ama her halükarda biliyormuş gibi davranmayı, bilinmeyende görkem aramayı ve hayal dünyasında yaşamayı bir kenara bırakarak gerçeklerle yüzleşmekte fayda görüyorum. Gerçekler gerçekten gerçek değilse, yanılıyorsam da memnun olurum. Seninle tanıştığımıza da aynen memnun oldum Erdem, hoşça kal.

Kutlu bir sayının Posta İdaresi'ni bir sonraki sayfada bazı fotoğraflarla tamama erdireceğiz. Önümüzdeki ay tekrar görüşünceye dek, anormal hayatlar yaşamanız dileğiyle. -*Eren Okka*



@oyungezer

Artık burada böyle bir panomuz var! Twitter'daki içinde bir şekilde Oyungezer geçen (oyungezer, @oyungezer, #oyungezer) tweet'lerden bir seçmece yapıyoruz:

DNR'a bir gittim hem Oyungezer çıkmış hem de Nba 2k13. Hem basket hem faul bildiğin.
(erman güleç, @manakin_)

Radyo reklamında Monkey Island müziği kullanan @oyungezer dergisi canımsın, duygulandım ağlayacaktım be! :) sağolunuz
(Tuğba Kına, @tugbakina)

@oyungezer Eren abi twitter'dan mektup atana sürpriz var demiş. Başlıyorum mektuba. Eren abi nasılsın? İyisindir iyi. Birkaç sorum olac
(Salih Koç, @zehirlibaklava)

#BlackMesa'nın müzikleri de bir harika! (Bu ayki Oyungezer DVD'sinde)
(Bora ALPER, @boraalper4)

@oyungezer Goyun :(
(Murat Can MEMİŞ, @muratcanmemis)

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemeyenin Facebook profil fotoğrafını çalıp itinayla fotoşoklayacağız.

Gezenti Özel

Oyungezerler için gezmek ciddi bir iştir. Bakınız son bir yıl içinde nereler gezilmiş, tozulmuş:



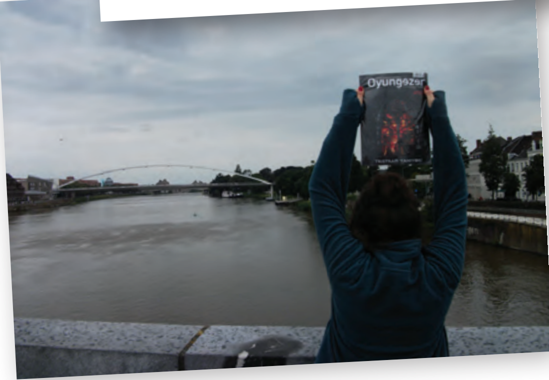
Erol Can Ulutaş – Crooked House, Sopot, Polonya



Berk Özer – Niagara Şelaleleri, Ontario, Kanada



Ferit Koydemir – Chichen Itza, Cancun, Meksika



Merve Ercan – Maas Nehri, Hollanda



Cyko Kemal – Buen Retiro Park, Madrid



Poyraz Baklan – Tokyo Game Show, Chiba, Japonya



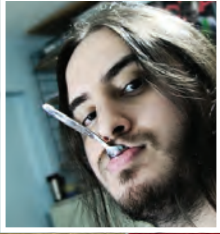
Sercan Kaan – Tac Mahal, Agra, Hindistan



Umutcan Salih Eryılmaz – Zafer Bölgesel Havalimanı, Kütahya

PIXEL

KİŞİSELLEŞTİREBİLDİKLERİMİZDEN MİSİNİZ?



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- Skyfall, Killer Joe, The Master, 7 Days in Havana, Argo filmleri izlenir.
- Thin Lizzy, Kreator, W.A.S.P. konserlerine gidilir.
- 29 mumlu pastaya üflenir :(

Oyunlarda kişiselleştirme opsiyonlarını genelde minimum seviyede kullanırım. Sevdiğim bir takma isim yazar, sevdiğim renkleri döşer, yoluma bakarım. Ama muhtemelen azınlık taraftayım çünkü en basit oyundan en büyüğüne, artık her oyun kişiselleştirme konusunu ciddiye alıyor. Bir bildikleri vardır, daha doğrusu talep vardır diye düşünüyorum.

Sanal tarafta kişiselleştirmeden ne kadar uzaksam gündelik hayatta tam tersiyim (aksi biri olduğumdan mıdır acaba?). Teknolojik aletlerden yastığıma kadar kullandığım her şey benim parçam olsun isterim. Tasarımını değiştiremem belki ama diğerlerinden ayrılmasını sağlayabilirim? Hem bir dakika; ben niye tasarımına katkıda bulunmayayım ki?

Pis huylarımdan biri de dövüş oyunu turnuvalarını izleyip gaza gelmek ve o oyunda en usta oyuncu olmaya çalışmaktır (o gaz 10 gün sürer tabii ki). Yine o dönemlerimden birindeyim ve bir arcade stick arayışındayım. Ama tüm araştırmalarıma rağmen koca ülkede adam gibi arcade stick bulamadım. Hepsi dandik plastikten, oyuncak gibi. Yabancı online mecralara bakıyorum son model araba gibi stick'ler çıkıyor ama buraya yollanmıyor, yollansa da bir servete mal oluyor. Ulan hadi getiren yok da niye custom yapan yok? Çoğu ülkede birkaç yetenekli genç bir araya geliyor, kişisel siparişleri toplayıp herkese kendi istediği stick'i yapıyor. "Oradan al sen de" diyenler haklı, ama onlara göre 250 euro "idare eder" seviyesinde iken burada evlat acısı kıvamında.

Konu sadece arcade stick de değil. Adam gibi full-body tişört baskı yapan bir yer biliyor musunuz? Öyle göğsünün ortasına damga vurulmuş gibi duran güdük şeylerden değil ama. Tasarımını ben vereceğim ve dünya standartlarında bir baskıyla ön yüzün her yerine basılacak tişört? Kol gibi fiyatı da olmayacak. Var mı? Ben bulamadım açıkçası. Demek ki talep de yok diye düşünüp iyice sinir olmaktan başka da bir şey gelmiyor elimden. Hepimizin evlerinde aynı bardak, aynı kanepe, sehpa, sürahi... Aynı AVM'lerden, aynı büyük markalardan, aynı kampa nyalardan, aynı fabrikasyona sahip ürünleri alıyoruz. Bir mobilya çarşısına gidip müsvette bir kağıda çizdiğiniz tasarımın hayata geçmesi bu kadar kolayken sanırım konu biraz üşengeçlik?

Piksel'i bir ağlama duvarına çevirmeme az kalmıştı ki "ne zaman 5. yaşımıza girdik biz ya?" sorusu çıktı ağzımdan. Cidden, bu hızla gidersek yakında bu sayfalara son model PS2 oyunlarını da almaya başlayacağız şaka maka...

DRAGON QUEST X JAPONYA'DA GERÇEK KRALI GÖSTERDİ

Kim derdi ki ilk J-RYO oyunu bugünlere kadar gelecek, hatta DVO bile olacak. 26 yıllık serinin ilk DVO'su olan Dragon Quest X, aylık ücret istemesine rağmen yayınlanmasından itibaren yalnızca bir ay içerisinde üç yüz bin paralı üye sayısına ulaştı. J-RYO'cuların geçmişte türün DVO'laşmasına verdikleri tepkiyi düşünürsek (bkz. Final Fantasy 11&14) bu gerçekten olağanüstü bir başarı. Şimdilik sadece Wii'de olan ve Japonya'da çıkan oyun büyük ihtimalle seneye hem batı topraklarına hem de Wii U'ya gelecek. Zamanında Japonya'da sosyal hayatı bile felç eden oyundan da bu beklenirdi zaten.



SEGA'YA İNAT!

90'ların ortalarında SNES'in anormal başarısı yüzünden Sega resmen sapıtmış, Genesis konsolu için 32X ve Sega CD gibi son derece başarısız eklentiler icat etmişti. Hatta bununla da yetinmeyip Genesis ve 32X'i bir araya getiren bir Sega Neptune konsolunu da yapmaya niyetlenmiş ama neyse ki bu saçma fikrinden de vazgeçmişti. Gelgelelim yıllar sonra Thomas3120 nickli bir donanım modcusu bu projeyi gerçek kılmakla yetinmedi, üzerine bir de Sega CD ekleyerek üçünü de çalıştıran Sega Fusion isimli konsolu yarattı. Yalnız gaza gelip para falan biriktirmeyin, adam konsolu kendine yapmış sadece. Rica etsek bir tur verir belki ama.



BİR USTA DAHA GİTTİ



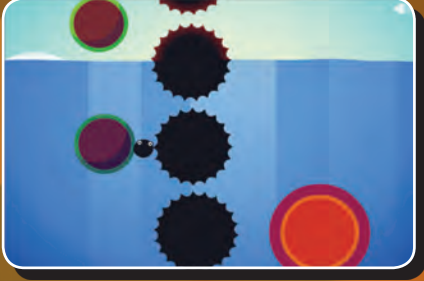
Henüz türün bile doğru düzgün gelişmediği yıllarda FRP oyunlarıyla ün yapan, oyunların bilgisayarlarda yaygınlaşmasına ön ayak olan, Space Ace, Siege, Lords of Midnight, Midwinter, War In Middle-Earth, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Gauntlet: Seven Sorrows gibi sayısız klasiğe imza atan 61 yaşındaki Mike Singleton kanser sebebiyle 10 Ekim'de hayatını kaybetti. Singleton'ın ölümüne en anlamlı tepkiyi eski bir çalışanı ve arkadaşı şu sözlerle verdi: "Bir daha PC'nize bir disket taktığınızda bardağınızı kaldırıp 'Şerefe Singo!' diyin"... Ne disketi, disket mi kaldı be dostum diyemedik :(



LEGEND OF ZELDA PROTOTİPİ 55000 DOLARA SATILDI

Daha geçen ay koleksiyoncuların nadir bulunan oyunlara ne kadar çılgın paralar ödediğinden bahsetmiştik hatırlarsanız. Bu ay bir manya-- öhöm, çılgın daha ortaya çıktı ve NES'teki Legend of Zelda'nın çalışır durumdaki prototipini tam 55.000 dolara (yazıyla, elli beş bin dolar) satın alarak eBay rekorunu kırdı. Prototipe başta 150.000 dolar fiyat biçen, fakat sonra da 55.000 dolara razı olan (?) Tom Curtin, bu iyiliği de prototipin gerçekten hak eden birisinin ellerine geçmesini istediği için yaptığını söyledi. Hangisini ağız tadıyla dövsek? Arada kaldık valla.

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



SUN HOP

Zamanlaman ne kadar iyi?

Sun Hop çok basit yapısına rağmen son derece yapışkan bir oyun. Bulunduğu daireye yapışan başka bir topu kontrol ettiğimiz oyunda... aslında kontrol etmiyoruz. Sadece zıplaması adına komut veriyoruz. Top da hızına ve zıpladığı konuma göre kendisini aşağı bırakıp bir sonraki, kendi çekimine sahip daireye atlıyor. Amaç güneş gibi parlayan dairelere erişmek. Tek tıkla oynandığı için müthiş derecede bağımlılık yapıyor. Zor olması da ayrı bir güzellik. Mobile gelse daha harika olurmuş.

http://bit.ly/sunhopgame



BEAR SURFIN MEGA WAVE

Sörf yapan ayı da gördük!

Sadece 10MB'lık bu ücretsiz oyun, 16-bit grafiklerle yapılmış. Üslubuna da uyan müziğe sahip oyunda bir ayıyı sörf üzerinde kontrol edip yüzlerce engelden kaçırmaya çalışıyorsunuz. Sadece üç hakkınız var ve hepsini tükettiğinizde oyun bitiyor. Bu yüzden çok dikkatli hareket etmek durumundasınız. Ama siz istediğiniz kadar önlem alın, bir anda etrafınızı onlarca köpek balığı çevirebilir ya da dev balıklar sizi yutmak için suratınıza doğru fırlayabilir. Ekranın bir anda şenliğe dönüştüğü shoot em up oyunlarını sevenler için ilginç bir deneyim olacaktır. Öneririz.

OGZ_DVD / http://bit.ly/bearsurfing



JANUARY

Karda yürü, izini de belli et

Rich Vreeland adlı şahsın bu oyunu pek basit, pek ilginç ve güzel. Kar altında yürümeyi seven bir adamın ağzını havaya açıp kar tanelerini yutmasıyla oluşan (evet kulağa biraz gerzekçe geliyor) bir müzik oyunu. Kimi kar taneleri sadece notayı, kimileriyse "çal", "tekrar et" gibi komutları temsil ediyor. Siz de hangi taneyi yutacağınıza karar vererek nasıl bir melodi oluşturacağınızı saptıyorsunuz. Karda dolaşırken birdenbire kafayı kaldırıp dilini çıkaran, kar taneleri ağzına düştükçe mutlu olan okurlarımıza ekstra anlamlı gelecektir.

http://colorcave.com

UNUTULMAZ SERİLER

ASIL OYUNLARI BİTİP YAN OYUNLARI DEVAM EDEN EŞSİZ SERİ

WIZARDRY





Günümüz RYO oyunlarına öncülük etmiş bir serinin artık esamesinin bile okunmaması hakikaten üzücü. "Öncü" derken sırf övmüş olmak için söylemiyorum, hâlâ adamların 30 yıl önce bulduğu parti sistemini (çılgın müzikler, danslar falan... şaka şaka) ve sıra bazlı komut sistemini kullanıyoruz. "Adamlar" dediğim de, o yıllarda senin benim gibi üniversite öğrencisi olan, Andrew C. Greenberg ve Robert Woodhead isimli iki genç.

Masaüstü FRP'ciler bilir, bütün o kural yığınını uygulayıp bir oyun idame ettirmek zor iştir. Hele bir de bunları her seferinde doğru olarak uygulayan bir bilgisayar programı yazmayı düşünün. İşte o iki genç bunu ta 1981'de başardı ve rol yapma kavramını bilgisayar oyunu haline getirdi. Tabii normal olarak Wizardry da o dönemin oyuncularının beynini yaktı. Vektör grafiklerin bile Allah'a emanet işlediği yıllarda birinci şahıs kameralı zindanlarda, kendi partinizi kurup (:D) gerçek D&D kuralları içeren bir oyun oynadığınızı hayal ederseniz ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız.

Elde ettiği başarının yanı sıra günümüz RYO'larının çoğu temel mekaniğini de kuran Wizardry, hep üzerine daha da koyarak ilerlediği yolda dördüncü oyundan sonra yaratıcılarını kaybetti. Çünkü bu oyun, üçlemeden anormal biçimde farklı ve insanlık dışı denebilecek kadar zordu. İnanmazsanız gidin deneyin, daha ilk odayı bile geçemezsiniz. Neyse ki bu oyundan sonra direksiyona geçen David W. Bradley de gayet iyi iş çıkardı. Ama artık devir değişiyordu ve yeni gözde çocuklar Final Fantasy ya da Diablo gibi RYO'lardı.

Aynı şekilde hiçbir zaman Asyalı oyuncular tarafından da pek tutulmadı Wizardy. Asıl serinin topu topu sekiz oyunu varken 20 küsur yan oyunu da bu yüzden vardır. Ben de seriye bu yan oyunlardan biri olan Tale of the Forsaken Land'le (PS2) adım atanlardanım ki bu oyun klasik Wizardry'lardan ziyade konsol J-RYO'larına benzer zaten.

Bu sene Wizardry Online yapılacaktı ama asıl seriden 2001'den beri ses yok, zira sekizinci oyun gayet başarılı olsa da Sir-Tech bir devam oyunu düşünmediğini söylemişti. Bir de şimdi Sir-Tech'in rahmetli olduğunu düşünürsek varın siz hesaplayın yeni oyun şansını. O yüzden yan oyunlara yardırmaya devam. PS3'teki Labyrinth of Lost Souls ne güne duruyor? **-Emre Sümer**





CORMANO WILD

Pembe pançona kurban!



Modern oyunculukta yokluğunu en çok hissetti ğim şeylerin başında online sistemler yüzünden artık neredeyse hiç yan yana oyun oynayamıyor oluşumuz geliyor. Eskiden, özellikle de atari salonlarında beraber oynamak, adam paylaşmak apayrı bir zevkti. Hele kendi aranızda kavga etmek... Paha biçilemez.

90'lı yılların başları Konami'nin bu gibi dört kişilik ilerlemeli oyunlardan parayı kırdığı yıllardı ki bu formül özellikle Ninja Kaplumbağalar oyunlarında ziyadesiyle tutmuştu (*Turtles In Time* oynamayan bizden değildir). Bu fırtına eserken yelkenlerini rüzgârla doldurmak isteyen Konami, Ninja Kaplumbağalar'ı çıkarıp yerine dört tane kovboy ve bir Vahşi Batı koyunca *Sunset Riders* doğmuş oldu.

Tabii tahmin ettiğiniz üzere ödül avcısı bu dört kovboydan Meksikalı olan bizim Hermano'ydu. Hayır Cormano değil, Hermano (İspanyolca kardeş anlamına gelir). Lakin oyunun ilk taslağını gören Konami'nin İtalya şubesi baş kanının "Ona neden Cormano demiyoruz ki?" demesiyle ve "niye diyelim ki?" sorusunu soran çıkmadığı için, bizim bildiğimiz adını aldı ki o da Milan yakınlarındaki küçük bir şehrin adıdır. Cormano'nun soyadı olan Wild ise oyunun Sega Genesis versiyonundan türedi, çünkü oyunda sadece Billy ve Cormano kullanılabildiği için çaktırmamak adına bu karakterlere biraz derinlik katmak gerekiyordu.

Tıpkı kendisi gibi ödül avcısı olan arkadaşları Steve, Billy ve Bob'la beraber o ödül senin bu macera benim habire günbatımına at süren Cormano, kullandığı pompalı tüfeğin gücünün de etkisiyle ülkemiz gençleri tarafından çok sevilmiş, kendisini seçebilmek adına nice yiğitler telef olmuştur. Tabii onu asıl ünlü yapan pembe sombrero ve yine pembe poncho'dan oluşan, zamanının çok ötesindeki moda anlayışıydı. Cormano'nun sombrero'su eski dost, yeni rakip El Greco'dan yadigârdır ki bu şapkayı beşinci turun sonunda kendisini trenin tepesinde yendikten sonra alıyorduk hatırlarsanız.

Cormano'yu son görüşümüzden bu yana aşağı yukarı 20 yıl geçti. Bu saatten sonra görüşme ihtimalimiz olduğunu da sanmam. Ama şartları zorlamak isterseniz *Sunset Riders*'ın devam oyunuymuş gibi Genesis versiyonunu deneyebilirsiniz, çünkü oyunun arcade versiyo nuyla neredeyse alakası yok. Peki onu nasıl mı yapacaksınız? Daha geçen ay emulatorleri dosya konusu yaptık ya? Aşk olsun...



KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Baban yaşında adam
Yapımcı Firma: Konami
Mesleği: Ödül avcılığı, kafayı çekmek, siesta yapmak
Favori Platformları: Arcade, SNES, Genesis





PSN



DOUBLE DRAGON NEON

Benim ejderlerim ikizdir, neonların altında...

Son gerçek Double Dragon oyunun üzerinden 15 yıldan fazla zaman geçmişken, onca gereksiz yeniden yapım, toplama paketi ve uyarlamanın ardından yepyeni bir Double Dragon görmek ilaç gibi geldi doğrusu. Neon'la birlikte reboot'unun da başlatan Double Dragon serisi sahalara geri döndü çok şükür. Hem de ne dönüş! Müzikleri, bandanalı tipleri, neon ışıklı mekânları falan buram buram 80'ler kokan oyunu oynarken bir ara resmen saçımın önü kısalıp sadece arkası uzuyor sandım, o derece. Klasik bir beat'em-up'ın tüm gereklerini yerine getiren Neon, işin içine parry tadında yeni bir kaçış butonu, eşya satın alma sistemi ve karakterinize yeni güçler katan Mixtape sistemini de katınca bildiğin ballı ejder çorbası olmuş. Benim çok sevdiğim "ölünce arkadaşının canından alarak devam etme" özelliğinin de geri döndüğünü görünce gözlerim doldu resmen. Klasik ilerlemeli oyunların kokusunu özleyenler, nimet ayağınıza kadar geldi haberiniz olsun. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 11 Eylül
Fiyat: 10$, 800 MP
Yapımcı: WayForward Tech.
Oyuncu Sayısı: 1-2



XBLA



FIRE PRO WRESTLING

Yağlı güreş oyunu incelediğimiz günler de gelecek mi?

Ülkemizde fazla bilinmese de Fire Pro Wrestling, 1989'dan beri devam eden, kemikleşmiş bir takipçi kitlesine ve otuzdan fazla oyuna sahip bir seri. Seri bunca zamandır tıpkı PES gibi lisans olayını falan hiç takmadan ünlü güreşçilerin çakma benzerleriyle idare ediyor ki buna Bruce Lee bile dahil. Evet, sadece güreşçiler yok oyunda anlayacağınız. Kendi karakterimiz olarak Xbox avatarlarımızı kullandığımız oyunda (başka şansınız da yok) güreşçimize bu çakma ünlülerin karşısında kariyer basamaklarını tırmandırıyoruz ki hakkını vermek lazım, kişiselleştirme seçenekleri hayli fazla. 300'den fazla güreş hamlesinin kullanıldığı oyunda güreşler de biri kapma, diğer üçü farklı vuruşları olan dört buton sisteminden oynanıyor. Görünürde taş-kâğıt-makas mantığıyla işleyen sistem son derece sade olsa da inanın fazlasıyla derin. Gelgelelim, güreş fanatiği ya da basit oyunlar arayan bir maceracı değilseniz hiç de size hitap etmeyecek, hatta bu kriterlere uysanız da pek tatmin etmeyecek bir oyun olmuş Fire Pro Wrestling. Haberiniz olsun. **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 21 Eylül
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Spike Chunsoft Co.
Oyuncu Sayısı: 1-4



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Öğretmen: Serpil Ulutürk! Sağol yavrum, buyur karneni, çok güzel yine bütün notların. Nasıl ayrılıcam ben sizden, canım benim. Sinan Akkol! Gel yavrum.

Sinan: Elinizi öpiyim hocam sizin emekleriniz... öhüü...

Öğretmen: Ben teşekkür ederim yavrum. Bak karnenen pek iyi yine, sizin başarılarınız benim için en güzel hediye. Tuğbek Ölek! Al karneni.

Tuğbek: Ama hoca...

Öğretmen: Geç yerine Tuğbek. Tatsızlık çıkarma son günümüzde. Yasemin Özçelik!

Tuğbek: Hepsi mi orta!?

Öğretmen: Tuğbeeek... bak son günümüz, beşliği yeme yine. Yasemin gel kızım, kızım bak sen sınıfta kaldın ne yazık ki, seneye Göktuğ kardeşinle birlikte bir daha okuyacaksınız. Aaa ağlama yavrum ama! Ağlamak olmaz...

Tuğbek: Sinan ya.. hep orta vermiş yine yaa... Sana ne vermiş pek iyi mi vermiş hep?

Sinan: Ühüüü ya ben şimdiden özlüyorum öğretmenimi yaa...

Tuğbek: Ya bulursun orta okulda hep pek iyi veren öğretmen sen.

Öğretmen: Çocuklar sizinle unutulmaz bir beş sene geçirdik. İnanın hepinizi kendi evlatlarım gibi seviyorum. Hepinizi nasıl özleyeceğimi bilemezsiniz.

Sinan: Biz de sizi annemiz gibi seviyoruz hocam!

Tuğbek: Hepsi pek iyi gelmiş, hâlâ yalakalanıyo yaaa..

Sinan: Hiii! Ne dedin sen!

Tuğbek: Yalaka dedim yalaka!

Sinan: Gel lan buraya!
(pat küt çat çata çut potus dank)

Öğretmen: Çocuklar çocuklar durun bari son günde kavga etmeyin!

Sinan: Özür dile! Lafını geri al.

Tuğbek: Yalaka! Yalaka!



VAGRANT STORY

RİSKLERİN KIRILABİLİRLİĞİ

-ÖMER AKDAĞ

OYUNLARI YA DA benzeri eserleri değerlendirirken kafamda birçok kriter olur. Bu kriterlerden hangisinin ne zaman daha önemli olacağı duruma göre değişir ama iki kavramı özellikle severim ve ararım: kompozisyon ve ton. Bunlardan birisine hakkıyla sahip olan bir esere denk gelince bile kendisine sarılıp öpesim gelir. Ama zaman zaman hem kompozisyon hem de ton açısından taş gibi sapasağlam eserlerle de karşılaşabiliyoruz ki literatürde bunlara *Metal Gear Solid*, *Heavy Rain*, *Mass Effect* ya da ***Vagrant Story*** gibi isimler veriliyor.

Valendia dükünün konutu, kendilerine Müllenkamp diyen radikal dinci bir mezhebin saldırısına uğrar. Başlarında ise Sydney isimli, astlarının sözünden çıkmadığı karizmatik bir lider bulunmaktadır. Saldırı sırasında orada olmayan dük, bir hafta sonra gizemli bir suikasta kurban gider. Suçlanan kişi ise Valendia'nın Barış Şövalyeleri'nin bir üyesi, daha bir hafta önce konutun Müllenkamp'ın elinden geri alınmasında önemli paya sahip olmuş Riskbreaker Ashley Riot'tur. Ashley'in neden birdenbire 180 derecelik bir dönüş yapmış olabileceğini anlamaksa bizim işimiz olacaktır. Sydney'in peşinden Leá Monde'ye doğru yola koyuluruz. O bir haftada neler olduğunu öğrenmenin tek yolu, artık kimsenin yaşamadığı o uğursuz şehre gidip bazı şeyleri gözlerimizle görmektir.

HİKÂYE ANLATIMINDA ALTIN DÖNEM

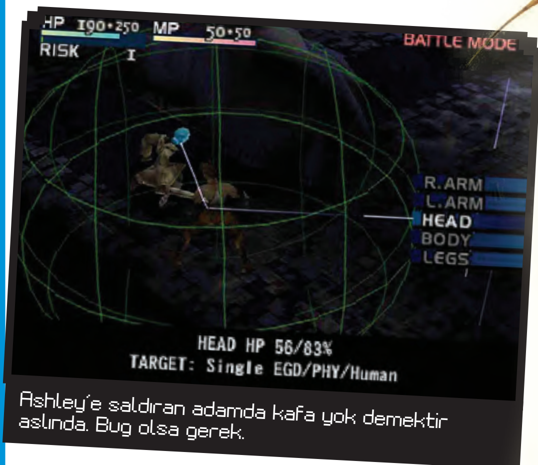
Yazıyı "Square'in Square olduğu zamanlar" geyiğine biraz sonra bağlayacağım. Ama hakikaten, adamlar zamanında nasıl senaryo yazıyormuş, anlatılmaz yaşanır. Ayakları yere sapasağlam basan karakterler, iç geren diyaloglar, "obarey" dedirten sayısız kırılma anı... Ama en güzeli az önce sözünü ettiğim, işin kompozisyon tarafı.

PS1 dönemi *FF*'lerdeki hikâye anlatımını düşünün. Oyun içi grafiklerle yapılan ara sahnelerde diyaloglar muhteşem yazılmış olmasına rağmen sabit kamera kullanımından dolayı sahnelerin anlatım gücü oyun içinde tam yansıtılamıyordu ve bu sebeple önemli yerlerde render'lı videolar girip bizi mest ediyordu. *VS*'de ise hem karakterler hem mekânlar tamamen 3D olduğu için yapımcılar istedikleri sahneyi istedikleri şekilde hazırlamakta özgür kalmış. İşin esas can alıcı yanı ise "öylesine iki kamera hareketi gireriz, karakter de iki el kol sallar, olur" mantığıyla düşünülmemiş olması. Yapımcıların "sahne kompozisyonunu nasıl en iyi şekilde yapabiliriz?" diye oturup her sahne için ayrı ayrı kafa patlattıkları o kadar belli ki... Açın bir yerden 7-8 dakikalık giriş bölümünü izleyin lütfen, ne demek istediğimi hemen anlayacaksınız.

VS'nin seçtiği bu anlatım stili doğrultusunda karşılaştırılabileceği tek bir çağdaşı var, o da *Metal Gear Solid*. Ve ister inanın ister inanmayın, *VS*'nin hikâye anlatımı konusunda *MGS*'nin bir tık *bile* gerisinde olduğunu söylemek haksızlık olur. İki oyunun da birbirine göre üstün yönleri var bu konuda. Mesela *VS*'de karakterler yüz

Ivalice

VS, FF Tactics ve *FFXII*'nin geçtiği, kompleks bir yapıya ve uzun bir tarihe sahip dünyanın adıdır Ivalice. Yapımcıların tanımladığı şekliyle Ortaçağ Akdeniz ülkelerinden, Hint mimarisindeki art-deco'dan, New York'un şehir siluetinden, Avrupa ülkelerindeki gizlenmiş Arap kültüründen ve Türk mimarisinden esinlenerek yaratılmıştır. Hangi oyunun Ivalice'deki hangi zaman diliminde geçtiği oldukça muğlaktır aslında. Ivalice tarihindeki ve coğrafyasındaki yeri en belirsiz oyun da *VS*'dir aslına bakarsanız. Hatta Yasumi Matsuno, *VS*'nin *FF Tactics* ve *FFXII* ile aynı dünyaya ait olmasına yönelik bir niyeti olmadığını, bu konuda yukarıdan baskı geldiğini söyler. Oluyor böyle şeyler oyun piyasasında...



Ashley'e saldıran adamda kafa yok demektir aslında. Bug olsa gerek.



Nasıl? Nerede?

Bu sayfalarda yer alan çoğu oyunun aksine *VS*'yi edinmek ve oynamak çok kolay. Çünkü PS Store'da hem PS3 için, hem PS Vita için hem de PSP için satışa konmuş durumda. Ama bence bulabiliyorsanız PSX versiyonunu edinip emülatörle oynayın. Böylece oyunun en sinir bozucu yanı olan save noktalarının seyrekliği durumundan emülatörlerin güzellikleri sayesinde sıyrılabilirsiniz.



Eskiden dedeminmiş buralar, satmış.

animasyonlarına kadar ayrıntılandırıldığı için mimiklerden mahrum kalmıyoruz. Ama diğer yandan seslendirme olmaması anlatım açısından önemli bir eksi. Bir de, eksi sayılmaz belki ama, *VS* biraz ruhsuz bir senaryoya sahip. Yani olumlu ya da olumsuz pek fazla duygu içermiyor. Nadiren sizi içlendirmeyi ya da güldürmeyi başarır. Ama zaten böyle bir çabası da yoktur. Yasumi Matsuto'nun tarzı da bu işte, adamın oyunlarını öyle kabul etmek gerek.

Bir de şu ton konusunu biraz açmak istiyorum. Şimdi size *Godfather* desem zihninizde neler oluşur? Koyu renk takım elbiseler, yüksek sesle patlayan silahlar, derin bir sesle konuşan erkekler, Mario Puzo'nun besteleri gibi şeyler, değil mi? İşte bu elementlerin toplamı sonucu oluşmuş o duygu olarak tanımlayacağım şeydir ton. *VS* bu konuda oyun tarihinin en özel örneklerinden bir tanesi. Kim bilir kaç yıl oldu ben bu oyunu oynayalı ama Son Jeton için *VS*'nin adı geçtiği anda bütün o duvarların kahverengiliklerini, kapı açılma efektlerini, Ashley'in ayak seslerini, o oryantal atmosferi, hepsini anında hatırladım. Aslında oyundaki ses efektlerini özellikle "güzel" olarak niteleyemem. Hatta kimilerine sinir bozucu bile gelebilir. Ya da oyunun o kahverengi renk paleti yerine belki çok daha iyisi seçilebilirdi. Ama bu elementler sonuna kadar bu oyuna aitti ve başka bir oyunda karşıma çıksa bile, bu kullanım çok daha başarılı bir şekilde gerçekleştirilmediği sürece (bkz. *FFXII*) benim zihnimde bu oyuna ait kalacaklar.

DONDUR ZAMANI

Ne tarafa baksam methiyeler dizilecek başka bir yön görüyorum. Oynanış mekanikleri de onlardan biri tabii ki. Zindanlarda ilerlerken bir düşman Ashley'in saldırı menziline girdiğinde yuvarlak tuşuna basarak zamanı durduruyoruz ve düşmanın hangi uzvuna vuracağımızı seçiyoruz. Düşmanın daha fazla hasar aldığı bölgesini bulup oraya çalışmak gerekiyor. Asıl heyecan ise zincirleme saldırılar işin içine girdiğinde başlıyor. Belli tuşlara yetenekler atıyoruz ve saldırı esnasında doğru zamanlamayı tutturmayı başarabilirsek bu yetenekler ile zincirleme saldırılar gerçekleştiriyoruz.

Yalnız bu zincirleme saldırı olayını hile gibi kullanmayalım diye bir de risk barı eklenmiş. Zincirleme saldırı yaptıkça Ashley yavaş yavaş kontrolünü kaybedip daha riskli saldırılar yapmaya başlıyor. Riskin artması demek ıskalama oranının ve alınan hasarların da artması demek. Düşmanın birine deli gibi saldırırken yandan gelen bir darbe ile tek vuruşta ölmek istemiyorsanız risk barının yarısını pek geçmemekte fayda var.

Bunların yanı sıra bulduğumuz materyallerden kendi silahımızı dövebilme; silahların kesici, vurucu ve delici olarak çeşitlenmesi ve bunun kattıkları; belli bir düşman tipine karşı sık kullanılan silahların yavaş yavaş o düşman tipine karşı kullanılmaya daha yatkın hale gelmesi; bir sürü saldırı ve savunma yeteneği derken bir de bakmışsınız elinizde konsol-RYO tarihinin en derin oyunlarından biri var.

SQUARESOFT İÇİN SAYGI DURUŞU

Geçen ay Emre'nin yazdığı Oyunezer'i okumuş muydunuz? Square'in durumunu pek güzel özetleyen ve belki olması gerekenden de daha az öfkeli (dergiyi de kapattırmamalı tabii) bir yazı idi. Ama müsaadenizle ben de kısaca çemkireceğim; eh be Square, eh be biraderim, neydin ne oldun? Az ama öz oyun çıkaran ve her yeni oyununda öncekilerin başarılı yanlarını bir araya getirip hep üstüne daha fazla kalite eklemeye çalışan sen değil miydin?

Arkadaşlar, özellikle de Square'in eski dönemini bilmeyen ve onu sıradan oyunlar yapan sıradan bir firma zanneden arkadaşlar, sözüm size: Square, J-RYO seven benim gibiler için piyasadaki en kaliteli oyunları yapan bir numaralı firmaydı eskiden. *VS* ise o efsane zamanlarda piyasaya çıkmış, kalitelinin de kalitelisi, daha önce denemedeğiniz için pişmanlıktan uykularınızın kaçmasına neden olacak kadar nadide bir yapımdır, sakın ıskalamayın.

Yukarı tükürsem boynuz aşağı tükürsem zopa.

SON KARAR

GRAFİK

SES VE MÜZİK

HİKAYE / ATMOSFER

EĞLENCE

5 konsol-RYO say deseler (ki en sevdiğim oyun türüdür) birisi Vagrant Story olur.

9,3

Ne Kadar Oynanır?
30 saat kendisi için, bir yarısı kadar da bitirdikten sonra açılan yeni zindan ve boss'lar için yazın.

PC | **PS1** | PS2 | SEGA | XBOX

> **Tür:** Konsol-RYO > **Yapım:** Squaresoft > **Dağıtım:** Squaresoft > **Kutulu Fiyatı:** 111$ (Amazon)
> **Dijital İndirme:** 6$ (PS Store) > **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzvagrant

BALDUR'S GATE ÖNCESİ UNUTULMUŞ DİYARLAR TARİHİ

-NURETTİN TAN

Sabırsızlıkla beklediğiniz bir oyunun çıkmasına ramak kala başınıza gelebilecek en kötü şey nedir? Hayır, sınav haftası değil. Ondan bile beteri... Cevap elbette bilgisayarın bozulması! Hem de bir parçanın yanması sonucu, cüzdanda açılan beklenmedik bir kara delik yüzünden, o zamanlar bir lise öğrencisi olan ben, bilgisayarıma bir süre elveda demek zorunda kalmıştım... *Baldur's Gate* benim için böyle sıkıntılı bir dönemde çıkmasına rağmen oyunu almış, kankalardan birinin bilgisayarına yüklemiş ve evlerine kamp kurmuştum. İşin kötü yanı şuydu; arkadaşım da oyuna bayılmıştı ve üçer saatlik aralarla nöbetleşe oynamak zorunda kalıyorduk.

Baldur's Gate, en popüler masaüstü rol yapma oyunlarından biri olan ve ülkemizde *Unutulmuş Diyarlar* olarak bilinen, ecnebicesiyle söylersek *Forgotten Realms* isimli fantastik dünyada geçiyor. Forgotten Realms'ın önemli olayları, Abeir-Toril ya da kısaca Toril denen bir gezegenin özellikle Faerun diye çağırılan kıtasında vuku bulur. *Baldur's Gate* oynarken başımızdan geçecek maceralar sırasında konuya yabancı kalmak istemiyorsak bu dünyanın en önemli, yıkıcı ve ilginç olaylarından biri olan "Time of Troubles" yani "Sıkıntılar Devri"ni bilmek gerekir (ki gerçekten çok ilgi çekici bir dönemdir).

"Sıkıntılar Devri" ayrıca "Avatar Krizi" ve "Tanrılar Savaşı" olarak da bilinir. Bane (Tiranlık Tanrısı) ve Myrkul (Ölüm Tanrısı) bütün bu büyük tanrıların başı ve aynı zamanda yaratıcısı olan Ao'dan Kader Tabletleri'ni çalmaya yeltenirler. İki tanrının cüretkar denemesi Ao'yu doğal olarak çok kızdırır. Büyük tanrılar kendi tanrısal dertlerine çok düştükleri ve onlara tapanları giderek unuttukları için hepsini birer ölümlü olarak Faerun'a yollar. Bu ceza ne yazık ki ölümlüleri de etkiler çünkü büyü tanrıçası Mystra ve kutsal dualara yanıt veren diğer tanrılar ölümlü olunca artık büyü ağı bozulmuştur. Her şeyden önemlisi artık tanrılar etten, kemikten birer ölümlü olarak Faerun topraklarında gezinmektedir, her ne kadar ölümlü olsalar da tanrı olmanın muazzam kuvvetinin avantajları halen avuçlarındadır diyor ve daha fazla bilgi vermemek için burada kesiyorum. Altını özellikle çizmeliyim oyun ve ek paketleri hakkında yazı esnasında yüzeysel bir bilgi vereceğim ama **kutucukların içinde bolca spoiler bulacaksınız,** şimdiden uyarayım.



Karakter yaratma ekranı. Eminim birçoğunuza çok komik görünüyordur ama zamanında bu kadar detay bile biz dedelere yetiyordu.


Oyunun gerçekten çok ilginç yan görevleri var ve bunlardan biri Edwin'in kadın olması ile alakalı. Edwin kötü bir karakter olduğu için Minsc ile geçinemiyor ve bir noktada birbirlerini gırtlaklıyorlar. Demek istediğim o ki NPC'ler arasındaki derinlemesine hazırlanmış diyaloglar ve iletişim BG serisini eşsiz yapan özelliklerden biri.

BALDUR'S GATE'E İLK ADIM

BioWare dediğim zaman firmanın RYO oyunlarındaki kalitesinin tartışılmayacağı konusunda hemfikir sayılırız (inişleri ve çıkışları elbette oluyor). Black Isle Studios ve Interplay ise bize *Fallout 1* ve *2*'nin heyecanını yaşatmış diğer efsanevi isimlerdi. Böylece *Baldur's Gate* BioWare'nin yapımcılığı, Black Isle ve Interplay'in dağıtım gücü ile tam 5 CD olarak, dönemine göre anormal bir boyutta bilgisayarlarımızı işgal etti. *Baldur's Gate*'i bu kadar önemli yapan ilk etken oyuncuyu bu ünlü fantezi dünyasına kolaylıkla çekmesiydi. Çünkü izometrik görüş açısı ile oyuncuya karakterleri üzerinde tam hakimiyet sunarken, Faerun topraklarında özgürce dolaşma fırsatı da sunuyordu. Hele ki benim gibi o dünyayı ve coğrafyasını biliyorsanız bu, tadından yenmeyen bir özgürlük hissiydi. Sword Coast'ın orası senin, burası benim diye dolaşırken hem asıl hikâyeyle ilgili hem de hikâyeden bağımsız birçok görev alarak maceraya devam ediyorduk. Masaüstü RYO severlerin ise takdir ile karşıladığı D&D 2. Basım dövüş ve büyü mekaniklerinin kullanıldığı sistem bir kaç ufak değişiklikle harika şekilde *Baldur's Gate*'e uyumlu hale getirilmişti. Boşluk tuşuna basarak zamanı istediğimiz an durdurarak karakterlerin kullanmalarını istediğimiz büyüleri seçiyor ya da dövüş kabiliyetlerini belirleyerek savaş anlarına kolaylıkla müdahale edebiliyorduk. Ana karakterimizi istenilen ırk, sınıf ve dünya görüşünden ayarlayarak oyuna başlıyorduk. Macera boyunca da karşımıza çıkan yol arkadaşlarını grubumuza alıp almama kararı tamamen bize kalıyordu.

İlk oyunun hikâyesi Sword Coast'un ünlü büyük kütüphanesi Candlekeep'te başlar. Öksüz karakterimiz bir büyücü olan Gorion'un himayesinde Imoen adında bir kızla büyümüştür. Lakin bu bölgedeki demir üretimi sıkıntısı ve aşırı derecede artan haydut saldırıları yüzünden bunlar zor ve alışılmadık zamanlardır. Gorion güvende olmadığımıza inanarak bizi Candlekeep'ten



TANRILARIN YERYÜZÜNDEKİ SAVAŞI

İyilik ve kötülüğün arasındaki dengeyi kendi lehlerine çekmek için Kader Tabletleri'ni çalmaya çalışan Myrkul ve Bane, Baş Tanrı Ao tarafından yakalanınca bütün tanrılar yeryüzüne ölümlü olarak avatar formlarında gönderilerek cezalandırıldı. Normalde tanrılar kendi boyutlarında kalarak avatarlarını yeryüzüne gönderir ve birden fazla noktada aynı anda bulunabilirler. Fakat bu ceza çok daha keskindi. Tamamen etten, kemikten ve bütün varoluşları ile avatar şekilleri ile dünyaya gönderilmişlerdi, dolayısıyla herhangi bir insan gibi öldürülmeye açıktılar (buna rağmen tanrı olmanın yıkıcı gücü ellerindeydi, kolay kolay ölmüyorlardı). Bu yüzden tanrılar savaşında bazı tanrılar öldü (Mystra, Büyü Tanrıçası gibi) ve yerlerine bazı ölümlüler geçti (Kelemvor, Midnight). Yok olan diğer tanrıların aksine Bhaal öleceğini önceden öngörmüştü (Cyric adında bir ölümlü tarafından katledildi). Sırf bu yüzden gelecekte tekrardan diriltilmek için farklı ırklardan birçok kadınla ilişkiye girdi ve doğal olarak tanrı kanı taşıyan birçok Bhaal tohumu dünyaya geldi. Baldur's Gate serisinin bütün hikâyesi bu konu etrafında döner. Final oyunu olan Throne of Bhaal ile ise, uzun ve yorucu bir maceradan sonra yeni Cinayet Tanrısı olmayı ya da olmamayı seçeriz.



İlk oyun gerçekten çok eğlenceli çünkü maceraya yeni atılmış bir grubu oynuyorsunuz. Kimsede fazla özellik ya da eşya yok. Gerçek bir masaüstü oyunundan farksız.

dışarı çıkarır fakat yolumuzu kesen ağır zırhlı ve gizemli bir kişilik olan Sarevok tarafından bizi korumaya çalışırken öldürülür. Onun kendisini feda etmesi sayesinde kaçmış oluruz. Bu olaydan sonra Gorion'un öcünü almak için ilk iş olarak demir üretiminin aksama nedenini araştırmaya başlayarak maceraya atılırız. İlk oyunda ulaşabileceğiniz en yüksek seviye 7 idi! Bu da oyuna gerçekten masaüstü havası katıyordu. Çok basit büyüler, eşyalar, normal zorlukta (Kobold, Orc, vahşi hayvanlar, insan haydutlar gibi) düşmanlar oyuncuya bu zor dünyada donanımsızmış hissi veriyordu. Her yeni adım attığınız bölgede tetikte oluyordunuz, her savaş ise tam bir hayatta kalma mücadelesi haline geliyordu. Süper kahramanlar değildik, o dünyada hayatta kalmaya çalışan herhangi bir maceracı gruptuk. *BG*'nin ardından gelen ek paketteyse bu durum pek değişmedi. *TotSC* ile seviye sınırı 9'a çıktı (D&D kurallarına göre bunların hiç de küçümsenecek seviyeler olmadığını belirtmeliyim. Kıyas gerekirse o çok efsanevi diye bildiğimiz Drizzt'in seviyesi 30 olmalı).



SAREVOK

İlk oyunun başında bizi büyüten Gorion'u öldüren garip ama korkunç zırhlı adam. Sarevok karakterimizin baba tarafından kardeşi yani üvey abimiz. Kendisi de bizim gibi bir Bhaal tohumu ve çevreye yayılmış diğer kardeşlerini tehdit oluşturmamaları için öldürmeye başlıyor. Sword Coast'taki demir sıkıntısının ardındaki örgüt Iron Throne gibi gözükse de asıl planlayıcı Sarevok. Bölgede dengesizlik yaratıp Baldur's Gate ve Amn Krallığı arasında büyük bir savaş çıkartıp, çıkacak büyük katliam ile kendi ayinini tamamlayarak yeni Cinayet Tanrısı olmak istiyor. Onu öldürdükten sonra Throne of Bhaal'da başka bir boyutta tekrar karşımıza çıkıyor. Ona acıyıp, gruba almak ya da almamak oyuncuya ait bir karar.

TALES OF THE SWORD COAST

Tahmin edildiği gibi *BG* çok tuttu ve onun sonrasında gelen ardılları ile toplamda 5 milyon sattı. Paketlerin ilki *TotSC* idi. Bilinen haritaya dört yeni bölge ekleyen pakete eğer *BG*'yi bitirmişseniz oradaki grubunuz ve karakteriniz ile devam edebiliyordunuz. Bir tarikat ve kurtadamlarla başınızın belaya girdiği bu paket, yeni görevler alabileceğiniz, ana hikâyeden kopuk bir yapımdı.



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

2000 yılının sonunda *BG*'nin ikincisi çıktı. Oynanış mekaniği açısından değişikliğe gidilmeyen oyun muazzam büyük bir harita, derinlemesine diyaloglar, çok daha zorlu görevler ve heyecan verici bir hikâyeyle geri döndü. Tabii ki Irenicus'u unutmamak gerek, inanılmaz seviyede kuvvetli bir düşman. Düşmanımız çok güçlü olunca seviye katsayısı da +30'u buldu. Dolayısı ile "Power Word: Death" gibi çok güçlü büyüleri bile oyuncular atabilir hale geldi. İlk oyunda maceraya atılırken ne kadar güçsüz isek ikinci

DRIZZT DO'URDEN

Baldur's Gate maceramız boyunca Forgotten Realms kıtasından birçok ünlü isimle tanıştığımızı söylemiştim. Bunlardan en önemli ikisi bence Elminster ve Drizzt. Baldur's Gate'in ilkinde bunları yol üzerinde kısaca görmekle yetiniyorduk. Ama oyunun ikincisinde Drizzt ile dövüşme cüretini bile gösterme şansınız var. Uzun denemelerden sonra Drizzt ve efsanevi yol arkadaşlarını yendiğimi ve hepsinin ünlü silahlarını kullanmaya başladığımı hatırlıyorum. Yapımcılar o silahların dengesizlik yaratacağının farkında oldukları için bir süre sonra karşıma çıkan bir büyücü bana ait olmayan şeyler taşıdığımı söyleyip tek büyü ile bütün grubumu felç etmiş (Drizzt'i kesen grubu!) ve Drizzt savaşından aldığım her şeyi geri almıştı. BG2'nin ilginç anlarından biriydi. Sizin de denemenizi öneririm.



Sarevok gözüne bizi kestirmiş işaret ediyor. İlk oyunun sonunda o ve grubu ile çarpışmak gerçekten çok zor.


İlk oyunda Kobold, Orc gibi ayak takımından yaratıkları kesip az bir seviye atlarken ikinci oyunda gördüğünüz gibi ejderhalarla uğraşacak kadar büyüyoruz.


Bu güzel elf kızımız Aerie, Lawful Good bir Cleric. Grup içine kattığınız karakterlerin özel sorunları ile ilgilendiğiniz kadar onlarla aşk meşk ilişkisi de kurabiliyorsunuz. Aerie ile erkenden beraber olursanız onu kullandığınızı düşünüyor ve ilişkiniz yürümüyordu (nedense bu kalmış aklımda).

oyunda anormal derecede kuvvetleniyorduk. Ayrıca Faerun'un önemli birlikleri, tarikatları ve Underdark'a kadar mühim mekanlarında gezerek Ejderha'dan tutun da, Beholder'lara değin "Canavarların Elkitabı"nda ne kadar garabet yaratık varsa burun buruna gelebiliyorduk. Yol boyunca Elmisnter, Drizzt Do'Urden ve Volothamp Geddarm gibi ünlü isimlerle karşılama, dövüşme ve onlardan görev alma fırsatları yakalıyorduk (Volo özellikle ilginç bir karakterdir, bütün dünyayı gezer ve gezgin günlüklerini yazar. Onun eserlerini oyun boyunca kitaplar halinde bulabilirsiniz).

BG2'nin belki de en güzel özelliği çoklu oyuncu desteği olmasıydı. İsterseniz altı kişilik bir grup kurup bütün hikâyeyi bu şekilde bitirebiliyordunuz. Velhasıl *BG2*'nin çok yüksek oyuncu puanları aldığını ve birçok oyun dergisi tarafından "bağımlılık yaratıcı" olarak değerlendirildiğini hatırlarım. Dürüstçe söylemek gerekirse D&D Thaco& Armor Class, Saving Throw ve zar atışları sistemi hesaplamalarını bu oyun kadar iyi yapan başka bir seri bilmiyorum. Oyunun sonunda Irenicus ile efsanevi bir savaş vererek onu yeniyor ve hikâyesi gerçekten çok uzun olan *Baldur's Gate 2*'yi bitiriyorduk.

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

İkinci oyunun tek ek paketi *Throne of Bhaal* olmuştu. Yazı boyunca size hikâye konusunda ipucu vermek istememiştim ama bu ek paketin ismi bile kafanızda bazı ışıkların yanmasına neden olmuştur. Kutucuklarda konuya daha derinlemesine gireceğim. Son ek paket ile artık hikâye tamamen şekilleniyor ve kahramanımız kendi kanından olanlarla savaşmaya başlıyor. Bu ek paket Tethyr denilen topraklarda geçiyor. Karakter seviyemizi 40'a kadar getirebiliyoruz. İşin en ilginç yanı, ilk oyunda Gorion'u öldüren, canımıza kast eden Saverok'u grubumuza katabiliyor olmamız.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION

Yukarıda dediğim gibi D&D oyun sistemini çok iyi şekilde bilgisayar ortamına taşıması, güzel konusu, derinlemesine hikâyesi ile *BG* serisi hiç eskimeyecek bir klasik. Seri ile tanışmamış olan oyuncular için görsel olarak güçlenip günümüze ayak uydurarak geri gelmesi onlar için harika bir fırsat. Geliştirici bu sefer BioWare değil, bünyesinde bir çok eski BioWare çalışanı bulunduran OverHaul Games. *Enhanced Edition* oyunun birincisi ve ilk paket olan *Tales of the Sword Coast*'ı içerecek. *BG*'nin çok ciddi ve fantezi dünyasına hakim hayranları olduğu için olsa gerek OverHaul Games oyunculardan gelen bildirimlere göre değişiklik yapmaya açık olacaklarını bildirdi. Başka bir önemli detay oyunun mod yapımına açık tutulacağı; bu şekilde belki oyuncular tarafından hazırlanan senaryoları oynuyor olabileceğiz. Kısacası *Baldur's Gate* sadece bir "yeniden yapım" ve görsel yeniliğiyle kendini tekrarlayan bir oyun olmaktan çıkacak. Dağıtıcı Beamdog, OverHaul Games'in 400'ün üzerinde yeniliği *Enhanced Edition*'a eklediğini belirtmesi bunun göstergesi sayılır.

BG'nin bütün serisi 2. Basım D&D kurallarını kullanacak (ki buna ben çok sevindim). Çoklu oyuncu gene olacak ama bir adım öteye giderek çapraz platform uygulaması ile farklı sistemler kullanan oyuncuları aynı oyunda buluşturacak. Oyunun biraz daha kolaylaşması için (Sarevok ile son kapışmada nasıl zorlandığımı hatırlarım) seviye sınırı biraz artırılacak, bu da demek oluyor ki yeni görevler eklenecek.

2012'de çıkacak *Baldur's Gate* ve *Tales of the Sword Coast*'tan sonra *Baldur's Gate II* ve *Throne of Bhaal*'ın da yeni yapımlarının geleceği açıklandı. Bizleri asıl heyecanlandıran ise OverHaul'un *BG1: EE*'den gelecek kazanca göre serinin üçüncü oyununu yapabilecek olmalarını açıklamasıydı. Hatta bununla da kalmayıp *Icewind Dale* ve *Planescape: Torment*'e de el atabileceklerini belirttiler. Fakat tek bir şartları var o da *BG1: EE*'de başarı yakalamaları. PC, iPad, Mac OS X ve Android tabanlı tabletlerde Kasım'da çıkacak oyunun başarılı olacağından adım gibi eminim. Oyunu daha önceden oynamış olanlar için tatlı bir nostalji, hiç denememiş oyuncular içinse müthiş bir fantezi macera tecrübesi olacak *Baldur's Gate* belki de serinin devamı için ilk adımını yıllar sonra tekrardan atıyor. Kim bilir...



JON IRENICUS

Kendileri ikinci oyundaki başbelamız olurlar. Oyunun başında üzerimizde deneyler yaptığı hapishanesinden kaçarak yeni maceraya atılıyoruz. Irenicus ilk görüşte bir büyücüye zıt derecede kaslıdır. Bu yüzden fiziksel olarak insanı andırsa da aslında kendisi sürgün edilmiş bir elftir. Müthiş bir büyü kudretine sahip olmasından dolayı elf tanrıları arasına girme düşüncesi yüzünden halkı arasından sürülmüştür ve bu yüzden kendi ırkından nefret eder. Sinir bozucu şekilde kendinden emin ve ukaladır. Sahip olduğu gücü kıyaslamak gerekirse Elminster (Büyü Tanrıçası Mystra'nın şampiyonu) ile eşleştirilebiliriz. Irenicus, Bhaal tohumu olan bizim içimizdeki gücü kullanarak kendi kudretini güçlendirmek istiyor. Oyun boyunca bu çok güçlü büyücü ile olan savaşımız "Nine Hells"te son bir düello ile son buluyor.



Oradaydım



MORRIGAN'IN TEKLİFİ

[Dragon Age: Origins – Redcliffe Kalesi] Archdemon indirildikten sonra ruhunun hapsedilmesi için bir Gray Warden hayatını feda etmeliydi. Ya ben, ya da gruptaki diğeri. Büyük günün öncesinde dinlenmek için odama dönerken kararımı vermiştim aslında... Morrigan'ı odada beni beklerken görmek hoş bir sürprizdi ama onun amacının hoş bir sürpriz yapmakla ilgisi pek yoktu. Bir planı vardı.



Dediğine göre ne benim ne de herhangi başka bir Warden'ın kendimizi feda etmemize gerek yoktu. Alternatif bir çıkış yolu olduğunu söylüyordu; bir ritüel.

"Sana teklifim şu: Benimle yat. Burada, bu gece. Bu birleşme sonucunda bir çocuğa gebe kalacağım. Yarın archdemon öldürüldüğünde özü çocuğu bulacak. Bu erken safhada çocuk, özü alacak ama ölmeyecek. Archdemon yok edilecek ve bu süreçte de hiçbir Grey Warden hayatını kaybetmeyecek."

Bulmayı umamayacağım kadar kusursuz bir çıkış yolu aniden karşımda belirmiş gibiydi. Yalnız çok fazla belirsizlik vardı. Archdemon'dan gelecek özün, bahsettiği kadim tanrının kötülük bulaşmamış hâli olacağını söylüyordu ama nereden bilebilirdi ki? Elinde yalnızca teoriler vardı. Flemeth'in hayatımı bu amaçla kurtardığını söylüyordu. Flemeth'e zaten en ufak bir güvenim yoktu. Peki ya çocuk? Omuzlarında böyle bir yük varken nasıl bir yaşam geçirecekti? Ya da lanet olsun, fiziksel olarak insana benzeyip benzemeyeceğine dair bile en ufak fikrim yoktu. Onları bir daha göremeyeceğimi düşününce, olmayacaktı da.

Ah ama o gece Morrigan ne kadar da güzeldi... Yanıtımı beklerken gözlerinden yansıyan alevler... Bana yakınlık göstermesinin bütün sebebinin bu geceki kararım olup olmadığını sorduğumda cevabını dinlemeden yanıtı almamı sağlayan sesindeki titreme... O sıcak nefes... Ne kadar aptalca da olsa bir an için keşke bir daha nefes almasam da Morrigan benim yerime alsa diye dâhi düşündüm.

Ama hayır. İhtiras aklımı bulandırmayacaktı. Doğru olan kararı vermek ve bunu yaparken kalbimden çok mantığımın sesini dinlemek Grey Warden'lığın, ama daha da önemlisi hayatı bana bağlı birçok insanın bana verdiği, taşımayı baştan kabul ettiğim bir sorumluluktu. **-Ömer Akdağ**

PIXEL YAZITLARI



UNIVERSAL STUDIOS VS NINTENDO DAVASI

1933 yapımı King Kong'un sinema tarihinde ne kadar eşsiz bir yere sahip olduğunu bilirsiniz. Aynı şekilde bir diğer goril olan Donkey Kong'un oyun tarihindeki yerini de. Peki, bu iki gorilin yıllar önce tarihin en büyük davalarından birinde karşı karşıya geldiğini biliyor muydunuz?

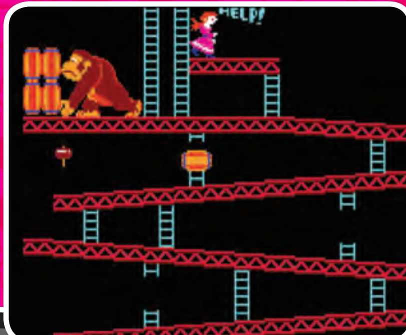
80'lerin başında Nintendo, şimdiye oranla gayet küçük sayılabilecek bir firmaydı. İlk gerçek çıkışlarını da yeni arcade oyunları Donkey Kong'la yapmışlardı. Gelgelelim kendi oyun stüdyosunu kurarak bu sektöre de adım atmak isteyen sinema devi Universal Studios, Donkey Kong'u gördüğü an bunun yapım hakları kendilerine ait olan King Kong filminden çalıntı olduğuna kanaat getirdi ve bombanın pimini çekti.

Artık Universal'ın amacı oyunu kullanan her konsoldan ve kasetten bir yüzde almaktı. Ve bunu ilk etapta Donkey Kong'u yeni ColecoVision konsollarında kullanmak isteyen zavallı Coleco cephesinde başardılar. Bunun gibi oyunu port eden birçok küçük firmadan kısa sürede on binlerce dolar para kazanan Universal, savaşın en temel cephesi olan Nintendo'dan ise eli boş döndü. Universal'ın Başkanı, gene uzlaşma çıkmayan o son toplantının ardından Nintendo ekibine aynen şu şekilde bağırdı: *"Paraları hazırlasanız iyi edersiniz, çünkü sizden gelecek olanları en büyük gelir kaynağım yapmayı düşünüyorum".*

Bu büyük dava en sonunda Amerikan mahkemelerine taşındı. Shigeru Miyamoto'nun bile ifade verdiği ve jürinin oyunun çalıntı olup olmadığını anlamak için mahkeme salonunda Donkey Kong oynadığı (çok ciddiyim) davayı kim kazandı biliyor musunuz? Nintendo! Zira avukatlarının yaptıkları müthiş keşif sonucu King Kong'un kullanım haklarının Universal'da bile olmadığı çıktı ortaya! King Kong tıpkı Dracula gibi devlet tarafından kamu ürünü, kültürel miras sınıfına alınmıştı ve kullanım hakkı da herkes için serbestti.

Bu inanılmaz olayın ardından Universal, Nintendo'ya tam 1,8 milyon dolarlık tazminat ödedi ve daha önce yüzde aldığı bütün firmalara da paralarını geri vermek zorunda kaldı ki bu Universal için yıkım, Nintendo içinse oyun piyasasına gerçek anlamda *merhaba* anlamına geliyordu. Her gorilin eti yenmiyormuş demek ki. **-Emre Sümer**





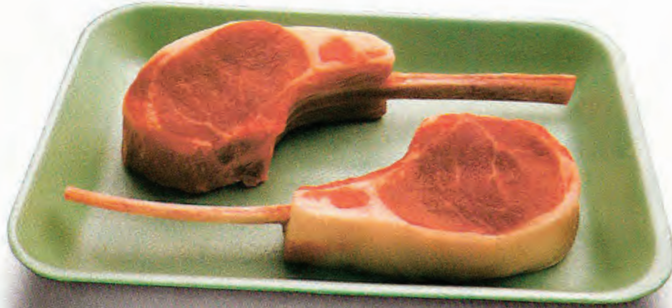


Eski Dergilerim

Eski dergi kapağından daha ilginç bir şey bulduk: Eski dergilere giren bir reklam! Belli olduğu gibi Super Metroid'e ait. Şu yaratıcılığa, şu minimalist yaklaşıma bir bakın istedik. Şimdi olsa "logoyu biraz büyütsek mi..." ile pazara dönerdi bu reklam. Yalan mı?



Before Super Metroid.



After Super Metroid.

Oyungezer

SAYI: 61 - 2012/11

ISSN: 1307-8933

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Kasım 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.